L'AMAREKH

Par …

"L'Amarekh était le vaste continent dont on disait qu'il s'étendait à l'ouest, de l'autre côté de l'Océan, et sur lequel régnaient des êtres aux pouvoirs quasi-divins. On racontait qu'ils menaient une vie tranquille, retirée, peu matérielle. Selon les contes, leur civilisation avait été entièrement épargnée par le Tragique Millénaire, alors que le reste du monde était entré en ruines, à des degrés divers."

L'Amarekh

L'histoire de l'Amarekh est décrite à la page 22 du livre de règles Hawkmoon NE. Nous ne parlerons ici que de la situation actuelle, période prévalant quelques temps avant l'arrivée d'Hawkmoon en Amarekh à l'aide des anneaux de Mygan.
L'Amarekh est un gigantesque continent qui s'étend du Nord au Sud, d'un pôle à un autre. On peut y rencontrer plusieurs types de terrains.

Discussion Amereckhaine…

-- L'Amarekh, c'est un continent beaucoup plus grand que l'Europe mon bon ami. Beaucoup plus grand…

-- Et il y a beaucoup de gens qui y habitent ?

-- Beaucoup oui. Je ne peux pas te dire exactement combien mais je crois bien qu'il y a quelques millions de personnes… Ils sont surtout réunis dans de grandes villes. Georgetown, Chicago, Narleen… Mais il n'y a pas que des humains qui vivent en Amarekh…

-- Les mutants sont acceptés dans les villes ?

-- Dans certaines oui, même que dans l'État du Kansaska, les humains normaux sont en minorité dans toutes les villes. Mais il n'y a pas qu'eux… Il y a aussi des humanoïdes qui ne viennent pas de notre planète.

-- Ah ah ah !!! Elle est bien bonne ! Je me demande si ton voyage ne t'as pas affecté un peu l'esprit…

-- Tu verras lorsque nous nous y rendrons… Toujours est-il que les habitants sont répartis inéquitablement en Amarekh. Par exemple, dans les Provinces de l'Est, il y a une grande population parce que les Anciens avaient prévu un moyen de « guérir » la nature et enrayer les derniers signes d'air mortel, même s'il en reste encore. Par contre, en Forda, les nombreux ouragans causent bien des victimes. Au Kansaska, on ne trouve que des mutants et en Californie, on retrouve ceux dont tu ne veux pas reconnaître l'existence.

-- Et ils habitent dans les anciennes cités ?

-- Non, c'est très rare. Toutes les anciennes grandes cités furent les cibles principales des armes maudites lors du Grand Cataclysme. D'ailleurs, les Amerekhains sont comme les Européens en ce qui concerne la science. Certains peuples (comme la Forda) encouragent les développements tandis que d'autres sont prêts à passer tous les sorciers au bûcher. Mais généralement, la science est acceptée lorsqu'elle ne provoque pas des effets négatifs.
Extrait d'une discussion entre Gundor (La France, p.169) avec un Aventurier de l'Amarekh lors de son arrivée sur le continent

Étant donné les techniques de désirradiation appliquées dans le nord-est, les Provinces de l'est sont les régions les plus habitées. Durement éprouvée par les ouragans, les famines et les maladies qui s'ensuivent, la Forda est quant à elle une région beaucoup moins habitée.

Dans les Régions arctiques du Nord, il n'y a que peu d'habitants répartis sur tout le territoire en petits villages et quelques villes de faible importance. Les États entre la Forda et les Rocheuses ont une population répartie sur tout le territoire. Les habitants du Kansaska possèdent le plus haut taux de population mutante. À l'intérieur même des Montagnes Rocheuses, des peuples vivent dans des tunnels aménagés par les Anciens.

À l'ouest des Rocheuses, les populations sont réparties dans des villes le long de la côte. Leurs voisins les Californiens forment un peuple composé d'humains et d'extra-terrestres. La population Mexcaine est très importante.

Ces populations ont des opinions très variées concernant les bienfaits/méfaits de la science. Dans la plupart des États, la science n'est perçue ni en bien ni en mal. Lorsque la science se montre utile, les scientifiques sont appréciés mais lorsqu'elle nuit à l'humain, la science mène souvent au bûcher.

Dans les Pays sauvages du Sud, les vastes dégâts causés par les guerres (séparation de la Californie, l'irradiation des Terres de l'Ouest et l'enfoncement du Texas sous l'eau par exemple) ont encouragé les tribus à éliminer tous ceux qui s'intéressent de près ou de loin à la science. Tous les artefacts découverts par les nomades sont maudits et doivent être détruits immédiatement.

Les grandes cités du Tragique Millénaire ont beaucoup souffert de toutes les guerres qui s'ensuivirent. De plus, de violents séismes ont secoué les montagnes Rocheuses et ont détruit une bonne partie des villes situées sur leurs flancs. Tout cela sans parler des ouragans de Forda ayant ravagé toutes les cités à l'est des Appalaches.

À moins d'indications contraires, les bâtiments datant de l'Âge d'Or ont été construits à partir d'un alliage dont le secret est aujourd'hui oublié. Cela a de beaucoup retardé la dégradation des édifices. Ils sont vieux mais capables de tenir debout pour encore au moins une centaine d'années, plus si le secret de l'alliage est redécouvert. Malheureusement, ces bâtiments se trouvent généralement dans des zones irradiées.

Autour des centres urbains, la faune et la flore ont muté pour survivre. Chez les humains, contrairement à ce que l'on pourrait penser, le taux de mutation n'est pas si élevé en Amérique du Nord malgré toutes les catastrophes. En effet, les populations du Tragique Millénaire ont été partiellement vaccinées contre plusieurs types de radiations, ce qui permit de freiner les naissances mutantes au cours des siècles. En Amérique du Sud, les pays étant plus pauvres et servant principalement de dépotoirs aux nations du Nord, les mutations sont beaucoup plus présentes.

Dans l'Océan Atlantik et dans le Pacifik, certaines îles sont artificielles. Ces îles étaient utilisées par les gouvernements de l'Äge d'Or afin d'effectuer certaines expériences secrètes ou tout simplement par les riches milliardaires comme lieu de vacances. Ces îles seront décrites dans un prochain supplément concernant l'Amarekh.

Pour ce qui est des voies de communications, tous les États, exception faite des régions montagneuses, utilisent encore les vieilles autoroutes de bitume et de cristal de l'Äge d'Or qui reliaient les villes importantes entre elles. Plusieurs voies secondaires ont aussi été dégagées mais la grande majorité reste prise sous les broussailles.

Villes, villages et cités

Le Village

C'est l'agglomération la plus commune, parfois entourée de petits hameaux ou de foyers isolés. Un village compte habituellement un sanctuaire et peut-être quelques chapelles, un charpentier, un poseur de chaume et un forgeron. Il y a rarement plus d'un mendiant. Des colporteurs y font régulièrement des visites, environ une fois par semaine, ainsi que des chantres et d'autres artistes. La population oscille entre 35 et 300 habitants. Les villages sont habituellement distants entre eux de deux à trois kilomètres. Autour d'un village typique, les terres labourées s'étendent sur environ deux cents mètres, avant de se transformer en pâturages ou en terres désolées sur 800 mètres supplémentaires.

La Ville

Il s'agit d'un type d'agglomération un peu plus important, regroupant une population fixe de 200 à 800 habitants. Chaque ville abrite un forgeron, un ou deux prêtres, et un marché hebdomadaire où se réunissent les colporteurs et les commerçants artisans. Une troupe locale d'artistes ou de troubadours s'y produit régulièrement, parfois en concurrence avec une troupe venue d'une ville voisine le temps de quelques représentations. Il n'y a que peu de mendiants. En moyenne, les villes sont éloignées de 16 kilomètres les unes des autres, et ne sont généralement pas fortifiées. Si elles sont bâties en pierre ou en brique inflammables, les maisons sont souvent accolées les unes aux autres, pour des raisons d'espace, sans craindre exagérément les risques de propagation des incendies. Les villes se regroupent généralement autour de la résidence du dignitaire local. Une ville comprend généralement un temple, quelques petits sanctuaires et plusieurs chapelles; un ou deux forgerons peuvent y officier, et peut-être même un médecin remplissant également les fonctions de barbier, d'arracheurs de dents et d'apothicaire. Il y a quelquefois un scribe sachant lire et écrire dans une ville, se faisant rémunérer pour ses services.

La Petite Cité

Une petite cité regroupe de 400 à 1500 habitants. Par définition, elle possède un marché permanent et correectement achalandé où l'on peut acheter chaque jour des articles différents. Une cité compte toujours au moins un armurier, plusieurs forgerons et de nombreux détaillants permanents qui vendent des marchandises des régions alentours ou importées de la grande cité voisine. Une petite cité fabrique elle-même la plupart des articles simples et possède la plupart du temps son marché aux esclaves. De nombreuses troupes d'artistes, sédentaires ou nomades, s'y produisent tous les jours. Les mendiants sont plus nombreux, réunis en groupes dans les quartiers défavorisés ou à l'abandon, que ce soit suite à une guerre, un incendie ou une épidémie. Aù-delà de cette toile, la cité est obligée de recourir à l'importation pour s'approvisionner. Une petite cité est en général distante de 60 km d'une autre agglomération d'importance égale ou supérieure. La petite cité abrite plusieurs chapelles, quelques sanctuaires et un petit temple. Un sorcier ou un érudit peuvent y officier.

La Cité Moyenne

Une cité moyenne compte de 1500 à 4000 habitants. Ce centre urbain possède une population excédentaire qui l'oblige à importer de la nourriture de contrées éloignées. Les mendiants y sont nombreux et organisés, car ils se partagent des secteurs urbains parfaitement délimités. Le marché central de la cité est toujours actif et permet facilement la vente en gros, le stockage et le transport de biens. On y fabrique armes et armures, des vêtements de qualité, des bateaux (pour les régions en bord de mer), etc.

Habituellement, les cités moyennes d'Amarekh sont éloignées de 100 kilomètres les unes des autres, ce qui représente plus d'une journée de voyage. Les cités moyennes peuvent posséder quelques petits temples, et plusieurs sanctuaires et chapelles. La présence de plusieurs érudits et philosophes est certaine, de même que celle d'au moins deux ou trois sorciers.

La Grande Cité

Une grande cité comprend entre 4000 et 25000 habitants et dépend d'importations considérables pour survivre. C'est également un centre majeur en ce qui concerne la fabrication d'objets de luxe, tels que de bons instruments de musique, des œuvres d'art et des étoffes recherchées. Les mendiants vivent dans des bidonvilles accrochés aux murailles de la cité, ou en occupant des quartiers défavorisés.

Une grande cité est généralement séparée d'une

agglomération de taille équivalente par au moins une semaine de voyage, soit un peu plus de 800 kilomètres. On y trouve souvent un grand temple, ainsi que de plus petits et de nombreux sanctuaires et chapelles. Les grandes cités sont les habitats de prédilection des érudits et des sorciers. Ils s'y réunissent parfois en collèges ou en guildes lorsqu'ils ne sont pas rivaux, si leur nombre est suffisant. Une grande cité abrite quelquefois une université modeste et une bibliothèque.

La Métropole

C'est le plus important type de cité qu'il est possible de rencontrer dans l'Amarekh. La métropole regroupe une population supérieure à 25000 habitants mais peut aller bien au-delà de ce peuplement. Pour assurer l'achat et la distribution des biens et de l'eau pour les habitants, une métropole exige un système de transport fluvial parfaitement au point et une administration centrale très organisée.

Une métropole compte généralement un grand temple, chef-lieu de la religion dominante de la nation, et une multitude de temples de tailles inférieures. On trouve toujours des érudits et des sorciers dans une métropole, organisés en guildes et en écoles. Par ailleurs, une métropole abrite une université importante et une bibliothèque conséquente.

Système monétaire

La monnaie la plus courante chez le petit peuple est la pièce d'argent. Chez la classe moyenne, la pièce d'or est la plus courante, valant 5 Argents. Chez les plus riches, la Grande Pièce d'Or (25 Argents) est très couramment utilisée pour les transactions d'importance. Le lingot d'or, une relique de l'Age d'Or, vaut 125 pièces d'argent. On n'en trouve pas n'importe où. Les pièces sont frappées du sceau, du nom et du visage du dirigeant de chaque État.
Pour utiliser convenablement la Table des Exemples de prix du livre de base Hawkmoon NE (p. 74), considérez qu'un souverain équivaut à une pièce d'argent.

Armes et armures

À l'exception des armes et armures spécifiques à certains pays européens (par exemple, la Hache Moscovienne), on peut trouver toutes les armes et armures décrites dans le livre de règles Hawkmoon NE.

L'Amarekh du Nord

L'est de l'Amarekh du Nord est constitué de terrains plats et cultivables grâce aux programmes de déradioactivation enclenchés immédiatement à la fin des grandes guerres. Au fil des années, les habitants ont réussi à renouveler les composantes minérales et permis au sol de se régénérer partiellement.
Le centre de l'Amarekh du Nord est constitué d'une grande plaine et de quelques déserts parsemés de grands fleuves, naturels ou artificiellement créés par l'homme, partant des Rocheuses.

L'ouest de l'Amarekh du Nord est occupé par une longue cordillère connue sous le nom de Montagnes Rocheuses. Les points culminent entre 1500 et 3000 mètres. Issues de la collision des plaques tectoniques pacifiques et américaines, les Rocheuses sont le siège de violents phénomènes sismiques et volcaniques. La Chaîne des Cascades est formée de plus d'une centaine de sommets volcaniques.

De grands fleuves permettent de traverser une grande partie de l'Amérique du Nord. Les cinq grands lacs ont débordé et forment maintenant une mer intérieure. Le fleuve St-Laurent dans les Régions Arctiques du Nord s'est agrandi depuis le débordement des grands lacs.

Les grandes plaines intérieures sont drainées par le bassin hydrographique du Mississippi, tributaire du Golfe du Mexique. Le Mississippi prend sa source dans le Nord du Wiscowa et traverse l'Amarekh du Nord du nord au Sud. Ses affluents sont l'Ohio (à gauche), le Fleuve Sayou, l'Arkansas et le Red River (à droite). Le Mississippi et ses affluents connaissent des crues dévastatrices, notamment au printemps malgré les travaux d'endiguement et d'irrigation artificielle. Les grands fleuves de l'ouest sont le Rio Grande, le Colorado, le Columbia qui prennent naissance dans les montagnes Rocheuses.

Climat

Comme la France, le climat de l'Amarekh du Nord est très irrégulier dépendamment des régions.

Le trait dominant de l'Amarekh du Nord est sa continentalité où l'on peut trouver différents types de terrains (plaines, chaînes de montagnes, rivages, etc.). Par exemple les masses d'air océanique humide du Pacifique, transmises par des vents d'ouest dominants, sont arrêtées au seuil même du continent Amerekhain par les Rocheuses. Dans les grandes plaines centrales, l'absence de relief permet une circulation nord-sud des masses d'air tropical et polaire. Ce phénomène est à l'origine des contrastes thermiques saisonniers. En été, les masses d'air chaud et humide du golfe du Mexca remontent très haut dans le nord alors qu'en hiver les masses d'air froid arctique, qui stationnent normalement sur le Wyona, font parfois des incursions jusqu'en Forda. À la fin de l'été ou en automne, des cyclones tropicaux se forment sur les côtes de la Forda. Ils sont à l'origine de pluies abondantes et de graves inondations, notamment à proximité de côtes.

On distingue six zones climatiques qui s'étendent en Amarekh du Nord au sud des Régions Arctiques du Nord. Le climat continental humide des Provinces de l'est (nord-est) se caractérise par de forts contrastes thermiques saisonniers. Les étés sont chauds et les hivers exceptionnellement froids compte tenu de la latitude et de la proximité de l'océan Atlantik. Les précipitations sont abondantes, notamment l'hiver, lorsque la combinaison de l'humidité et du froid provoque d'importantes chutes de neige qui paralysent régulièrement l'activité des grandes villes.

En Forda, le climat subtropical humide se caractérise par des hivers doux et des étés chauds et humides. Les côtes sont régulièrement frappées par des cyclones dévastateurs. Le climat sec des Grandes Plaines centrales subit les effets de la continentalité : à la

brutalité des contrastes thermiques saisonniers s'ajoute une diminution progressive des précipitations d'est en ouest.

Du côté de l'Orléans, le climat est très humide, provoquant l'émergence des marais et de la jungle semi-tropicale.

L'irrigation devint indispensable des frontières est du Wiscowa jusqu'aux Montagnes Rocheuses, où une sécheresse croissante se conjuguait à l'irrégularité saisonnière des pluies. Le Kansaska connaît parfois des vents très violents (blizzards) causant une importante érosion éolienne des sols.

Le climat devient franchement désertique dans les plateaux de la Californie, notamment au sud du Grand Bassin (anciennement la Death Valley et le Désert Mojave) qui connaissent des étés torrides.

Dans les Territoires de l'Ouest, le climat océanique du Nord-Ouest est très humide et se caractérise par des hivers doux et des étés frais. Le climat méditerranéen du Sud-ouest pacifique se distingue du précédent par sa sécheresse estivale.

Flore et Faune

En Amarekh du Nord, la notion de végétation naturelle n'a pas grande signification dans cette partie du monde profondément marquée par l'action humaine et notamment par un défrichement intensif. La végétation naturelle a disparu au fur et à mesure de la mise en valeur du continent Amerekhain. Avant le début du Tragique Millénaire, la végétation ne constituait que 30% du territoire, principalement en Amarekh du Sud. À la suite des explosions et de la contamination des sols, la végétation purement naturelle n'existe plus, exception faite des milieux montagneux.

La flore aquatique en faible profondeur a été très affectée. On peut y retrouver plusieurs plantes mutantes. Dans les profondeurs abyssales, les plantes ne sont pas encore affectées mais la progression des mutations va finir par les rattraper un jour ou l'autre.

La faune a également beaucoup muté. Les plantes constituant le bas de la chaîne alimentaire, toutes les espèces animales ont aussi été contaminées.

Dans les montagnes, on peut retrouver des caribous, des élans, des ours bruns, des grizzlys, des cerfs et une grande variété d'oiseaux. Ce sont probablement les animaux qui ont le moins muté.

Dans les prairies, on ne retrouve que de petits mammifères (écureuils, furets...) et des bisons tandis qu'au travers des déserts, on peut retrouver des rats-kangourous, des lézards, des vautours et des aigles.

Sur les bords du Golfe du Mexique, on retrouve de grands oiseaux (pélicans, flamants...), alligators, poissons-chats et des serpents venimeux.

Régions Arctiques du Nord

Historique

Lors des guerres du Tragique Millénaire, l'ancien pays nommé Canada a aidé les Américains pour l'effort de guerre afin de respecter le pacte de l'OTAN (pacte de défense mutuelle).

Cible plus facile que les États-Unis d'Amérique, la Canada a été terriblement affecté par les effets découlant de la détérioration de la couche d'ozone. Les glaciers de l'Arctique ont fondu, fait monter les eaux et, comme l'Europe, ont changé les frontières terrestres. Les savants de cette époque ont tenté de créer une substance pour régénérer la couche d'ozone. Ils ont partiellement réussi car la température a commencé à redescendre... trop cependant. En effet, le produit employé ressemblait plus à un gaz réfrigérant (selon certaines légendes, il y aurait eu du sabotage). En addition aux problèmes découlant des guerres, cela a provoqué une ère glaciaire qui dure encore aujourd'hui, contrairement à l'Europe où la glace a repris sa place. Toute la partie nord du Canada fut donc envahie par la glace qui n'a pas fondu depuis. Ce qui restait du Canada se joignit donc à la Fédération Américaine avant d'être conquis.

Le gaz réfrigérant

Afin de maximiser les effets du gaz réfrigérant conçu par les savants canadiens, un vaste réseau de bâtiments a été construit partout au Canada en fonction de la zone à couvrir. Tout le gaz fut progressivement relâché en l'espace de quelques semaines. Les premiers défauts du gaz réfrigérant apparurent après quelques semaines. Le gouvernement ordonna alors l'arrêt des procédures. Malheureusement, toutes les parties du territoire canadien furent touchées, exception faite de quelques régions plus au sud ou les gaz furent relâchés en moins grande quantité. Ce gaz est extrêmement difficile, pour ne pas dire impossible, à reproduire, à supposer qu'une des bases de lancement du gaz enfouie sous la glace puisse être découverte. Au fil des siècles, le gaz perd de son intensité, c'est pourquoi certaines régions commencent à être plus habitables…

Géographie, flore et faune

Donc, les régions arctiques constituent l'ancien pays maintenant enseveli sous les glaces qu'on appelait le Canada. Personne ne connaît exactement sa limite septentrionale, mais la rumeur veut qu'il rencontre l'Asia Communista de l'autre côté du monde. Des esquimaux habitent certainement ces frontières lointaines. Le pays est recouvert de vastes forêts (pins, épinettes, lichens) et de gigantesques montagnes, de lacs et de fleuves. Le fleuve le plus connu est le Fleuve St-Laurent. Coulant au milieu des glaces, ce gigantesque fleuve perce les glaciers et les coupe en deux. Certaines personnes affirmant l'avoir vu affirment avoir été hypnotisées par la beauté et la force d'une telle vision et parmi elles, quelques unes ont ramené des gravures pour étayer leurs dires. L'eau du fleuve est chaude comparativement à la température ambiante. Plusieurs soupçonnent la présence de failles volcaniques quelque part dans les profondeurs, à moins que ce ne soit une des conséquences des catastrophes du Tragique Millénaire

Pour des raisons de restriction, les Régions Arctiques du Nord seront traitées comme un État en tant que tel même si toutes les tribu sont dispersées et n'ont que peu (ou pas) de liens avec les autres.

Peu d'humains vivent dans ces régions froides et sont principalement rassemblés à Vanker, Kebec, Mont-Royal et, dans une

certaine mesure, Torto. Le reste du pays est livré à une abondante faune sauvage et à quelques rares tribus esquimaudes disséminées un peu partout. Les régions arctiques n'ont pas d'armée, sa population n'étant pas assez grande. Cependant, ils ont toujours été protégés par les États Amereikeins craignant une invasion de l'Asia Communista. Ces États maintenant peu solidaires ne s'occupent plus de cette étendue glacée car de toute façon, ils n'en ont pas besoin. Qui voudrait conquérir une étendue glacée et hostile ?

Très au nord, on peut rencontrer quelques tribus esquimaudes dont les ancêtres ont, de mémoire d'homme, toujours vécu ici. Ils ont peu souffert des radiations. Ils savent seulement qu'anciennement leurs ancêtres devaient se battre avec les populations du sud au sujet des territoires de chasse mais que depuis longtemps, ils chassent où ils veulent.

Certains esquimaux ont des origines scandiennes. Certaines expéditions scandiennes ont en effet exploré une partie du Nord de l'Amérique avant que la grande glaciation ne se termine en Europe. Les tribus esquimaux sont dispersées dans le nord. Ils vénèrent les dieux du froid et les ours polaires. Avant de partir à la chasse à l'ours, ils font une prière pour leur demander de les pardonner car ils doivent survivre. Pour les caractéristiques des ours polaires, rendez-vous à la page 211 du livre de règles Hawkmoon NE.

A cause de la glaciation, les artefacts des temps anciens sont tous ensevelis sous la neige ou engloutis. Quiconque pouvant s'aventurer avec un équipement extrêmement sophistiqué peut espérer percer les glaces et faire des découvertes archéologiques étonnantes. Les régions du nord constituent un musée naturel bien protégé sous les glaces.

À l'extrême sud des régions arctiques, les Grands Lacs et leurs affluents ont débordé. Maintenant, ils ne forment plus qu'une mer intérieure. Le Fleuve St-Laurent coulant entre les Appalaches (au sud) et les Laurentides (au nord) permet à la Mer Intérieure de rejoindre l'Océan Atlantik. Les seules grandes villes habitées des régions arctiques du Nord se situent d'ailleurs à la frontière sud.

Une journée dans la vie de Er-Gué-Guk

Esquimau Er-gué-guk, « celui qui brave le monde », est né dans la l'une des tribus qui vivent très au nord des villes connues. Ses parents étaient chasseurs, mais son oncle était le prêtre de la tribu. Dès son plus jeune âge, il avait été désigné comme successeur du frère de son père. Son éducation était stricte, mais il bénéficiait tout de même d'une certaine liberté d'action.Sa communauté vit dans les lieux reculés des Régions arctiques du Nord, isolée de toute autre vie humaine. Les gens de son peuple sont sédentaires, a l'exception des chasseurs.Large de près de 200 personne, la communauté s'articule autour d'une famille dirigeante. Le plus âgé des fils du chef prend traditionnellement la succession de son père, sinon cela revient au neveu. Les membres dirigeants de la tribu sont dispensés de toute corvée. Ils peuvent se servir dans les provisions de tout autre membre de la tribu sans se justifier, et si un chef a plus de trois enfants, la dernière fille est sacrifiée aux Dieux.Er-gué-guk n'était pas fait pour être prêtre. Très jeune, il avait décidé d'être chasseur. La sédentarité le déprimait et il voulait savoir ce qu'il y avait ailleurs. A l'âge de 10 ans, alors qu'il en paraissait 15, il partit en chasse avec les adultes la tribu. Il savait qu'ils partiraient le matin, alors il ne dormit pas de toute la nuit, prit quelques affaires et les suivit une semaine durant sans se faire voir. Le huitième jour, il alla voir les adultes, sachant qu'ils ne feraient jamais une semaine de marche seulement pour le ramener. Il resta donc avec eux pendant le mois de chasse, sans que personne ne lui parle ou ne lui donne à manger. Il chassait pour lui, et revint sain et sauf, le cœur plein de rancœur pour ses hommes qui ne l'aidèrent pas.A son retour, il fut enfermé pendant huit jours, presque nu dans une cage d'os. Lorsqu'il fut relâché, on lui expliqua que la tribu n'avait pas besoin de prêtre désobéissant, et qu'il était libre de partir, ou de vivre chez lui comme un paria. Il partit.Cela fait aujourd'hui presque trente ans qu'il chasse seul dans les terres hostiles du grand nord. Personne ne peut certifier l'avoir vu, mais il amène plusieurs fois de la viande et de la fourrure à proximité du village, pour sa famille, comme raillerie à ceux qui l'ont transformé en étranger à l'endroit où il est né.Er-gué-guk est le meilleur guide des Régions arctiques du Nord mais il est difficile de le trouver. Certains membres de la Guilde des Guides qui ont eu la chance de le rencontrer ont pu faire un peu de route avec lui. Il les a aidé sans rien demander en échange. Mais il faut être réaliste : il est incapable d'avoir une conversation de plus de deux phrases, si vous marchez trop lentement, il continuera tout seul et si il s'estime insulté, il vous tuera sans remords.

Torto (Grande Cité)

Torto est une ville engloutie d'environ 5000 habitants. Seule la portion sous la coupole entourant la CN Tower est habitée, le reste de la ville étant abandonné. Les bâtiments rouillent à l'extérieur et certaines créatures mutantes s'y cachent.

La coupole est peuplée de créatures anciennement humaines mais ayant muté à un état semi-aquatique. Cependant, ces mutations ont été accélérées par les expériences des généticiens survivants dans la coupole. Coupés du reste d'un monde totalement irradié et ne recevant aucun signe de vie via les réseaux de communication, un grand processus de survie s'est amorcé. Les systèmes de recyclage d'eau ont été reconditionnés pour permettre l'extraction d'oxygène. De vastes zones ont été reconverties en serres hydroponiques pour la culture de plantes sous-marines. De plus, un grand sas a été construit afin de permettre à des plongeurs d'aller chasser les poissons pour nourrir la population et apporter des spécimens servant à la reproduction dans les serres.

Tous les membres de la communauté sont formés en ingénierie et en hydroponie dès leur tout jeune âge. En effet, tout citoyen doit fournir sa contribution pour s'assurer que la coupole ne fendra pas sous la pression des eaux. De plus, une grande partie de la population doit savoir chasser à l'extérieur.

Les enfants mutants ou infirmes ne reçoivent aucune nourriture, à moins que les membres de leur famille ne veuillent partager

leur part avec eux. De fréquentes manifestations se produisent lorsqu'une rumeur parle du bris d'un des systèmes de transformation d'oxygène. On suggère alors que les « inutiles » consomment trop d'oxygène. La maison des infirmes accueille les parias. Ces bons samaritains acceptent de partager leur air, leur nourriture et leur temps (ils doivent consacrer leur temps aux infirmes ET à leur devoir d'aider à leur cité). Ils sont rejetés par la majorité de la population.

Du fait de l'humidité omniprésente, les matériaux, bien que résistants à la rouille, commencent à s'égrener. De construction beaucoup plus ancienne que la coupole, la CN Tower commence à se désagréger. Des morceaux de béton s'écroulent de temps à autres, percutant la coupole et causant des fissures à réparer, ce qui terrorise encore plus la population. Personne n'ose imaginer la catastrophe provoquée par une éventuelle dislocation de la CN Tower qui tomberait sur la coupole…

La désagrégation cause de nombreux débats dans la population. Deux conceptions s'affrontent. L'État dirigeant désire que les scientifiques continuent leurs recherches afin de rendre la population totalement aquatique et lui permettre de sortir à « l'eau libre » (Adaptation à l'eau et à la pression). En effet, la classe dirigeante croit que tout a été englouti sur la planète et qu'il serait suicidaire de tenter de quitter les eaux protectrices sans avoir été mutés. L'Opposition, quant à elle, privilégie que des expéditions montent au-travers de la CN Tower pour atteindre le sommet qui, selon les légendes, déboucherait sur un monde à l'air libre.

Certaines petites tours d'habitation dépassent des eaux. Système de passerelles au-dessus de l'eau pour rejoindre les différentes habitations.

La CN Tower

La CN Tower est une immense tour qui abritait autrefois un vaste centre commercial, des hôtels et par la suite des laboratoires. Rénovée plusieurs fois grâce aux machines des Anciens, elle tient toujours tête au temps et à la mer omniprésente qui l'entoure. La CN Tower est le seul moyen de découvrir la présence de la ville de Torto en voguant sur la Mer Intérieure. Par temps calme, elle est facilement repérable par un navire faisant le trajet Atowa-Dufflo. Ces navires évitent cependant cette relique des temps anciens, vestige des catastrophes qui dévastèrent le monde.La plupart des quartiers sont engloutis mais les ascenseurs fonctionnent toujours malgré certaines dysfonctions. Un générateur nucléaire l'alimente à partir du sous-sol (fait inconnu des habitants de Torto).

Mont-Royal (Grande cité)

Mont-Royal est une petite ville de moins de 4000 habitants. Lors de la montée des eaux, la quasi totalité de la cité s'est retrouvé engloutie et les derniers résidents se sont réfugiés sur le Mont-Royal. Aujourd'hui, la surélévation ne sert plus que comme terrain agraire, les habitants ayant élu domicile dans les sommets des immeubles de l'ancienne ville. Ces monstres de béton et de métal ont été bien conservés et entretenus car ils offrent des abris et des protections uniques en leur genre.

Au milieu du Mont-Royal, il y a le lac (un peu comme un volcan éteint). L'eau du lac est assez chaude car le volcan s'est un peu ouvert et de la lave s'en écoule très lentement. Mais il suffirait d'une explosion de forte envergure pour provoquer une éruption. Cette source de chaleur explique pourquoi la température est assez « clémente » sur l'île comparativement à la température glaciale un peu plus au nord…

Généralement, le premier étage au-dessus du niveau de la mer n'est pas habité, mais sert à étendre de grands filets afin d'attraper du poisson. La pêche est souvent maigre, mais elle apporte un petit plus nutritif dans cette ville où la viande est extrêmement rare.

Les seuls moyens de commercer dont dispose Mont-Royal sont les vestiges des temps anciens. Ces derniers sont surtout prisés par les collectionneurs car rares sont ceux qui sont en état de fonctionner. De nombreux marchands emmènent de la nourriture et des peaux afin de les échanger aux autochtones contre des bouts de ferraille, qu'ils revendent ailleurs à prix d'or. La plongée sous les eaux est parfois risquée car l'eau a été polluée par les grands réservoirs de raffineries qui se sont éventrés lors de l'inondation de l'île et certains résidus subsistent encore dans les profondeurs.

La deuxième source de revenus de la ville est moins connue, et surtout moins avouable. Mont-Royal est un lieu de refuge pour tous les étrangers, qui acceptent de payer le tribut en bétail. On ne leur pose aucune question, et personne ne les retrouvera avant qu'ils ne décident de quitter les lieux. Ils se fondent dans la population…

« Lorsque le capitaine du navire me transportant m'a annoncé que nous arrivions a Mont-Royal, je me suis empressé de monter sur le pont pour ne perdre aucune miette de ce spectacle que l'on m'avait dit unique. La vision qui s'est offerte à mes yeux dépassait mes songes… De gigantesques bâtiments vieux de plusieurs siècles émergeaient de la mer comme autant de petites îles. Les premiers étaient dans un état délabré, et de grands morceaux de métal a demi effondrés obligeaient les marins à faire preuve de hardiesse dans leurs manœuvres. (…).Une fois passée la première « muraille » (que nous n'avons pu voir étant donné nos yeux bandés par nos guide), le spectacle change du tout au tout. Les bâtisse des temps anciens ont été aménagées comme lieu de vie par les résidents. Certaines dépassent de quelques mètres au dessus de l'eau, d'autres sont hautes de plusieurs étages. Des familles entières vivent là, des enfants jouent sur les toits et communiquent entre eux d'une bâtisse à l'autre alors qu'a quelques mètres sous leurs pieds, les vagues s'écrasent contre les immenses blocs de métal…»

Extrait des chroniques de Johnny D.

Pour avoir le droit de débarquer à Mont-Royal, un navire doit s'arrêter à la Grande Tour, le plus grand bâtiment dépassant des eaux entourant Mont-Royal. Cette tour a été reconvertie en phare. Personne ne peut manquer de voir cette tour, même dans la brume la plus épaisse. Des sentinelles vérifient le contenu du navire, les intentions de son équipage, etc.… Si

le navire satisfait aux conditions, un message codé lumineux est envoyé au port de Mont-Royal. Une barge viendra alors chercher les visiteurs dans l'heure qui suit afin de les emporter sur l'île les yeux bandés. Cette barge est suffisamment grande pour emporter quelques chevaux, bœufs et autres items d'une certaine envergure.

Le seul moyen d'entrer sans être vu à Mont-Royal est d'utiliser une barque lorsqu'il y a de la brume ou une tempête. Cela rend le voyage dangereux car il est aussi difficile d'apercevoir tous les obstacles, naturels ou artificiels, qui se présentent.

Kebec (Grande cité)

La nouvelle ville de Kebec (10000 habitants) est de loin plus petite que celle du Tragique Millénaire. De puissants navires brise-glace (navires à rames munis de gros éperons) permettent de casser la glace qui se forme souvent sur le dessus du fleuve. Ils sont cependant inefficaces durant les périodes où le froid est encore plus intense (généralement d'octobre à avril).

Kebec est un lieu de commerce important entre les Provinces de l'Est et les Régions arctiques du Nord. Les prix pour les items de protection contre le froid sont faramineux mais ils sont utiles comme par exemple, les habits thermiques.

Les habits thermiques

Ces habits sont en fait une mince pellicule transparente parcourue de cellules solaires et électriques. Elles peuvent se recharger soit par énergie solaire ou de l'électricité dans l'accumulateur qui se retrouve dans le dos. Si cet accumulateur est touché et subit des dégâts (l'accumulateur possède 4 points de vie, aucune armure), il ne sera plus d'aucun secours et le froid polaire s'emparera aussitôt de la personne qui le porte. Les armures des habitants du Nord sont faites pour les dissimuler. Si jamais le porteur tombe sur le dos, l'appareil subira 1D3 points de dommages (+1 sur du plancher solide) et la chaleur baissera en conséquence. Elles sont disponibles à des prix exorbitants, soit 3000 pièces d'or.

Kebec est une cité entourée d'une vieille muraille datant du Tragique Millénaire dont les bouts usés par le temps ont été rénovés. Les navires à voile provenant de l'ouest n'ont pas le choix d'arrêter à Québec car les vestiges d'un ancien pont suspendu ne permettent pas le passage d'un navire de cette envergure.

Le transport terrestre dans la ville s'effectue grâce aux traîneaux à chien. Durant la saison hivernale, lorsque la glace est trop dure pour être brisée par les brise-glace, ce moyen est souvent utilisé pour transporter du matériel vers Syracuse pour qu'il prenne ensuite la route maritime.

La Guilde des Guides :
La Guilde des guides est un regroupement des meilleurs et plus fiables guides. Les prix sont exorbitants pour obtenir leurs services. Les guides qui font partie de cette guilde doivent passer différentes épreuves concernant la vie de guide. Les guides indépendants sont généralement beaucoup moins fiables. Il survient même parfois que certains individus s'improvisent guides et à la première occasion favorable, prennent la poudre d'escampette avec le butin des pauvres voyageurs (généralement des scientifiques peu fortunés qui ont dépensé leurs derniers sous pour trouver quelque chose de scientifique qui leur rapportera de l'argent).

Le Carnaval :
Vers février, un rituel nommé « Carnaval » prend place à l'intérieur des murs de Kebec. On construit alors un immense palais en glace et des célébrations (religieuses et « fêtes ») se déroulent pendant deux semaines, parfois plus si le temps froid perdure.

Atowa (Ville)

Atowa est à la fois une cité minière et colonie pénitentiaire. Dans les mines situées à proximité, on peut extraire du nickel et du cobalt qui, alliés au fer et à l'acier, permettent de construire des armes et armures résistantes à la rouille. Les forgerons de la ville de Pittsburgh dans les Provinces de l'Est achètent à fort prix ces deux métaux.

Les conditions climatiques d'Atowa sont très pénibles et pour les mineurs qui sont très souvent des criminels condamnés pour de longues périodes et à qui on a donné « une nouvelle chance de revenir dans la société». On leur promet qu'après une période de labeur d'un an ou deux, ils seront pardonnés de leurs crimes. Cependant, les conditions de travail font que peu de prisonniers survivent plus d'un an. Et parmi ceux qui ont survécu, aucun n'est reparti des mines. Les bureaucrates des Provinces de l'Est ont oublié leur existence même. Certains vétérans pensent d'ailleurs à prendre possession de la mine et de former leur propre entreprise afin de faire fortune et de quitter cet endroit. La nourriture est apportée par les navires qui viennent chercher les métaux précieux.

Les prisonniers (une centaine environ) sont beaucoup plus nombreux que les gardes de la ville (environ une vingtaine) mais ils ne disposent pas d'armes. De plus, les résidences des gardes rassemblées dans un quartier de la ville sont entourées d'une solide muraille pouvant résister à l'assaut d'une bande non-armée de catapultes. Pour s'assurer une meilleure sécurité, les gardes récupèrent les fourrures à chaque couvre-feu afin que les prisonniers ne puissent se rassembler en gros groupes et former une armée.

Chaque bâtiment abrite 5 prisonniers et contient un foyer pour leur permettre de se réchauffer et de faire cuire la viande qu'on leur donne parfois à la place de la bouillie infâme habituellement servie.

Vanker

Vanker est une cité indépendante de 20000 habitants à la limite sud-ouest des régions arctiques. Le climat autrefois chaud et tempéré se maintient dorénavant aux environs de 0 degrés Celsius l'été et -20 l'hiver, ce qui demeure tout de même supportable pour l'être humain. La principale culture de la région est une plante (probablement mutante pour résister aux conditions météorologiques difficiles) ressemblant à du lichen. Son goût est infect pour la plupart des humains mais les habitants de la région y sont habitués. Un peu au nord, on peut trouver des mines de charbon que les

Vankeriens exploitent et revendent aux Territoires des l'Ouest.

Voyager dans les Régions Arctiques du Nord

Comme vous l'avez sûrement remarqué, voyager dans les Régions Arctiques du Nord relève de l'exploit. Voilà l'occasion inespérée de mettre à profit les règles de déplacement décrites aux pages 81 et 82 du Livre de règles Hawkmoon NE. Vos personnages devront évidemment s'équiper en conséquence et trouver un guide expérimenté. Il est très facile de se perdre dans ces régions ne comportant aucun repère significatif.

Provinces de l'Est

Les Provinces de l'est sont formées des anciens États du nord-est des États-Unis.

Des villes franches ont été bâties un peu partout dans cet État. Les fleuves et rivières, ainsi que d'antiques routes de bitume en pauvre état, leur permettent de commercer avantageusement. Les échanges culturels sont donc plus importants dans l'est que dans l'Amarekh entière.

Historiquement, les Provinces de l'Est étaient l'endroit où les plus grandes villes des États-Unis d'Amérique se trouvaient. C'est pourquoi ces régions furent plus atteintes lors des guerres bactériologiques, chimiques et nucléaires. La région aurait dû normalement être totalement détruite et irradiée mais les divers moyens de défense contre les différents types d'attaques réduisirent les dommages. Une bonne partie de la population avait été évacuée dans les bases souterraines bien protégées. Pendant plusieurs siècles, les habitants vécurent sous terre en attendant que les techniques élaborées par les anciens agissent. Les moyens employés furent un succès. Quelques générations après la Troisième guerre mondiale, les Provinces de l'est furent à 80% "désinfectées", seules les régions atteintes directement par les bombes restant irradiées. Deux générations encore suffirent aux habitants pour remettre sur pied une nouvelle version des villes détruites. Cependant, au coeur des vieilles cités directement atteintes, la radiation est toujours présente et peut être mortelle.

Par la suite, des moyens furent mis en oeuvre afin de régulariser la population et assurer la survie à long terme. Sous la férule du Roi Albert II et de ses descendants, l'État se remit debout. Aujourd'hui, les Provinces de l'Est sont dirigées par une guilde marchande très puissante. L'État est divisé en 15 provinces. La grandeur du territoire n'indique pas nécessairement la puissance de la province. Comme par exemple, la ville de Pittsburg ne possède que peu de grandeur de territoire cultivable, mais son potentiel de création d'armes est très important économiquement. Le meilleur marchand de chaque province fera partie du Conseil des 15, ce qui amène, tous les quatre ans, à une grande vague de manœuvres économiques et politiques (et souvent à un grand nombre d'assassinats) avant que chaque conseil ne choisisse son représentant.

Les jeux et casinos sont permis dans l'État. D'ailleurs, un ancien stade couvert a été rénové pour pouvoir accueillir les combats de lutte et d'autres activités.

Région la plus populeuse lors de l'Äge d'Or, elle a durement souffert des attaques, majoritairement biologiques. La ville de New York fut durement touchée par les résidus nucléaires et chimiques. Les premiers programmes pour la reculturation firent leur apparition afin d'éliminer les dégâts causés à la nature. Cependant, certaines plantes et certains insectes ayant muté, il devient plus difficile de les combattre. Encore aujourd'hui, plusieurs cultivateurs sont aux prises avec ce problème.

Il n'y a pas de religion officielle dans les Provinces de l'Est. Depuis les grandes catastrophes, la foi en un (ou des) dieu(x) a disparu. Les gens les plus souvent vénérés sont les bâtisseurs des abris qui leur ont permis de survivre.

La population des Provinces de l'est est des plus diverses. On y trouve naturellement des amerekhains de toutes origines. De plus, on retrouve de nombreux mutants.

Les mutants des Provinces de l'Est, survivants de l'Apocalypse

Les Anciens n'ont jamais prévu assez d'abris antiatomiques afin de protéger toute la population. Les « inutiles » (mendiants, pauvres et ceux pratiquant des métiers non-essentiels à la survie de l'espèce) étaient rejetés ou tout simplement non-informés de la présence d'abris anti-atomiques. Seuls quelques milliers de personnes pré-sélectionnées au-travers du continent furent contactées juste quelques heures avant l'Holocauste afin de se rendre dans des abris. Lors de la réouverture des abris quelques centaines d'années plus tard, les « élus » prirent contact avec les descendants des défavorisés oubliés à l'extérieur. Peut-être par respect, les élus ont capturé les mutants sans les tuer. Par contre, ils les ont rassemblés dans un territoire que l'on nomme Réserve, une sorte de « cage dorée ». Les survivants y vivent comme du bétail mais ils ne sont pas brutalisés.

Les voleurs sont naturellement mal vus. Différentes peines sont prévues pour les petits chapardeurs. Les petits voleurs sont incarcérés pour 6 mois. Ils sont tatoués, fichés et s'ils récidivent, on leur coupe une main. Pour ceux qui dévalisent les maisons, le minimum de détention est de trois ans. S'attaquer aux marchands donne directement droit à un laissez-passer pour combattre dans l'aréna. Étant donné la qualité des gladiateurs, cela équivaut à la mort. Les jugements se font le samedi et les condamnations le dimanche. L'accusé et l'accusateur exposent leurs arguments, témoins, etc.. Dans 96% des cas impliquant les marchands, ces derniers gagnent. Chaque Élu a la tâche d'officier le samedi mais a naturellement les meilleures places pour l'aréna. Les décisions sont sans appel car passer à une cour supérieure coûterait trop cher à la société.

L'armée est très bien payée et bien entraînée afin de maintenir l'ordre. Sa mission est de protéger les cités et les voies de transport entre les villes. Pour assurer la protection des marchands, les routes sont très bien gardées. La population, malgré une certaine pauvreté, ne manque pas des éléments de base (nourriture,

abris…). Les gens savent qu'ils doivent travailler dur pour aider le pays à se reconstruire. Naturellement, ils ne sont pas nécessairement d'accord avec le fait qu'il y ait des gens plus riches que d'autres mais ils savent que la prospérité de l'Âge d'Or passe par le commerce. Alors, les marchands sont les plus aptes à établir de bonnes relations commerciales avec leurs voisins. Cependant, les riches marchands ne pensent pas vraiment à leur pays mais plus à leurs profits et plaisirs.

Malgré l'accès à beaucoup de merveilles scientifiques cachées dans les bunkers qui les ont protégés pendant des générations, la population n'ose pas utiliser les machines, d'une part parce que les sources d'énergie ne sont plus disponibles et d'autre part, la population, même après plusieurs générations de vie à l'extérieur, croit encore qu'un autre holocauste puisse arriver. D'ailleurs, des gens habitent encore dans les bunkers, par crainte de sortir à l'extérieur. On les a donc enfermés à l'intérieur après maintes tentatives de les faire sortir.

Relations avec les autres États

Les Provinces de l'Est exportent beaucoup de ressources vers la Forda, qui est son meilleur client. Les relations diplomatiques sont au beau fixe. Quant au Wiscowa, les Provinces de l'Est envoient beaucoup de marchandises en direction de cet État. Tout s'échange au port de Chicago, le principal lieu de commerce entre les deux États. Ils peuvent y rencontrer des négociants de nations trop éloignées. Chicago facilite ainsi la vie des marchands des Provinces de l'Est qui n'ont pas à équiper de nombreuses caravanes pour les longs voyages.

Les Aventuriers de l'Amarekh

Les premiers Aventuriers de l'Amarekh sont arrivés pour la première fois en Amarekh il y a quelques décennies. Ils se sont rapidement fondus dans la population qui comptait déjà diverses nationalités. Afin d'accueillir les futurs arrivants, les Aventuriers de l'Amarekh se sont répartis tout le long de la côte Amerekhaine afin de pouvoir accueillir les autres aventuriers qui pourraient arriver selon les courants maritimes. Ils prévoient tout ce qu'il faut pour que les nouveaux venus puissent bien s'intégrer à la société Amereckaine. Ils sont accompagnés de personnes qui croient en ce qu'ils disent et rêvent de traverser les océans à la découverte de mondes inconnus.Les Aventuriers de l'Amarekh est une organisation mise en place par les Agents du Bâton Runique pour aider ceux qui oeuvrent pour lui (consciemment ou pas) à traverser l'Atlantik. Ils ont des prémonitions, rêves, envoyés par le Bâton Runique. Arrivés en Amarekh, ils sont inévitablement recueillis par les Aventuriers déjà présents qui ont découvert le Bâton. À tous les nouveaux "colons", ils offrent un petit peu d'argent local, de la nourriture et de l'équipement de base (corde, hachette, dagues, etc.) si le besoin s'en fait sentir. Les Aventuriers de l'Amarekh présents en Amarekh sont évidemment dans la grande majorité des personnes d'exception. Pour plus de renseignements concernant les Aventuriers, lisez le chapitre concernant les villes de Nantes et de Nazair dans le manuel « La France », page 77.

Bostopolis (Grande cité)

Bostopolis (pop. 10000 habitants) est l'ancienne ville de Boston qui a été ensevelie sous l'eau suite à la fonte de quelques glaciers.

Elle a été reconstruire au 3è millénaire avec toutes les nouveautés possibles. Cependant, étant devenue la plus grosse ville de l'Amarekh, elle fut visée par les nations ennemies. Ne voulant pas détruire une ville aussi moderne, les Russes firent sauter une bombe bactériologique permettant d'éliminer toute vie humaine sans trop abîmer les structures. Pendant des siècles, Bostopolis ne fut pas habitée mais depuis le dernier siècle, les gens s'aperçurent que la région n'était plus contaminée et ils revinrent s'installer.

Les bactéries

Ces bactéries particulièrement résistantes sont toujours présentes bien que moins nombreuses. Elles ont mutées et agissent maintenant à long terme. Elles rendent maintenant tous les gens stériles. Personne n'a d'enfants mais les nombreux immigrants avec enfants donnent l'impression aux habitants de la ville que tout va bien. Une personne qui demeure plus d'un an dans la ville deviendra stérile. Il n'existe pas de moyens connus pour vaincre ces bactéries.

Utica (Métropole)

Utica est une grande ville de 35000 habitants. Même si cela n'est pas dit officiellement, elle est de fait la capitale des Provinces de l'Est car elle abrite la seule université de l'État. Les sujets de recherches concernent presque exclusivement la biologie végétale. De nombreux engrais y sont développés, et de très nombreux laboratoires étudient de nouvelles techniques de cultures. L'une des spécificités de cette université est de travailler uniquement (avec, bien sûr, de rares exceptions) à partir d'anciens textes. Depuis 150 ans, ils fonctionnent ainsi, les scientifiques s'attachant à reproduire, chronologiquement, les effets et les expériences qu'ils ont retrouvé.

Les résultats sont impressionnants et permettent un renouveau de l'agriculture dans les Provinces de l'Est, qui commençaient à en avoir réellement besoin à cause de l'immigration massive causée par les rêves de richesses faciles des habitants des régions voisines.

Le gouverneur d'Utica entretient, parallèlement, un projet de création de surhommes. Une équipe de dix scientifiques travaille depuis plusieurs années à adapter au corps humain les engrais et vitamines utilisées pour les cultures.

Les résultats furent catastrophiques à leurs débuts, mais commencent à porter leurs fruits. Les scientifiques ont réussi à trouver un traitement stable, amenant à des résultats quasi-identiques à chaque fois.

Les résultats d'aujourd'hui sont loin d'être parfaits mais les travaux se consacrent dorénavant à son amélioration et tous les participants au projet espèrent arriver rapidement à en contrôler tous les effets. L'effet du traitement Honson peut être classé en trois étapes :

- À court terme : augmentation de la masse musculaire, solidification des os,

rétrécissement des attributs sexuels et stérilisation.

- À moyen terme : masse musculaire extraordinairement développée, réflexes exceptionnels, perception et intuition accrues, perte progressive de tout esprit d'initiative, diminution du goût, perte de la vision des couleurs.
- A long terme : arthrose, absence d'esprit d'initiative, et après 15 ans de traitement, cancers…

Le Centre se trouve dans une section « éloignée » du Palais du gouverneur de la ville de Utica. Il est évidemment très fortement surveillé. Six gardes triés sur le volet surveillent les seules portes qui permettent de se rendre dans cette partie du château. Ce sont des sujets bien entraînés.

Devenir un surhomme

Cet encart concerne les PNJs que vos joueurs pourraient rencontrer, mais peut servir à un MJ dont un des joueurs souhaite incarner un surhomme. Rapidement après le début du traitement, les capacités physiques du sujet augmentent, au rythme de +1 point en force, constitution et taille par mois, jusqu'à un maximum de 18.Ensuite, le sujet fait un jet sous sa DEX x 5, s'il est réussi, la dextérité progresse au même rythme, jusqu'à 19 aussi. S'il est raté, la force, la taille et la constitution augmentent jusqu'à 20. le sujet est alors définitivement stérile. Rapidement, il devient apathique. Il n'a plus goût à rien et, si il reste seul, oublie de manger. En terme de jeu, son POU diminue au rythme de –1 par mois, jusqu'à 5. L'intelligence n'est pas affectée.

Dans les laboratoires, les drogues sont synthétisées et injectées à ceux qui vont devenir surhommes. Ces derniers doivent courir des heures sous un soleil de plomb, soulever de lourdes roches et les transporter sur de bonnes distances.

Les résidences des savants et des surhommes ne sont que peu décorées, les scientifiques travaillant tout le temps et les surhommes passant leur temps à s'entraîner ou à partir en mission.

Des prisonniers sont gardés dans des donjons. Ils ne savent rien de ce qui les attend. Dans leur repas, il y a des bactéries injectées. Les scientifiques croient en effet que les prisonniers peuvent mentir et tenter de développer leurs pouvoirs et tenter de s'évader, c'est pourquoi ils les gardent dans l'ignorance.

Une partie des donjons (les plus bas niveaux) est surnommée le Quartier des ratés : Ce ne sont pas toutes les expériences qui réussissent. Ayant une certaine « morale », les scientifiques laissent vivre ces mutants qui se sont sacrifiés pour l'avancement de la science. Les mutants peuvent se promener dans les niveaux inférieurs. Il est très probable que les mutants se dévorent entre eux.

Le but ultime est de créer un humain génétiquement parfait. Les surhommes partent à la recherche de personnes possédant certaines mutations spéciales (ex : résistance aux toxines) mais qui ne donnent pas de désavantages physiques (ex : résistance au froid à cause d'une fourrure qui a poussé). Les scientifiques recueillent des échantillons de peau, de sang, etc. et font des études.

Louisville (Métropole)

L'une des raisons pour laquelle les Provinces de l'Est sont très riches, c'est l'exportation. En effet, ils exportent beaucoup vers le Wiscowa mais encore plus vers la Forda. La ville de Louisville (25 000 habitants) contribue grandement à ces excellents résultats non pas par les talents de négociation des marchands mais par l'équipement sophistiqué qui se cache sous son territoire.

En effet, le sous-sol de Louisville est un ancien camp militaire où se trouvait un laboratoire secret contenant des machines permettant d'émettre de puissantes ondes à l'aide de gigantesques radars camouflés par de faux bâtiments. Toutes ces sources d'irradiations électromagnétiques ne sont pas sans provoquer des changements de polarité ou des réchauffements sur de grandes masses d'air. On peut constater la naissance de violents ouragans ou cyclones uniquement dans l'État de la Forda, alors que de l'autre côté de la planète sur les mêmes latitudes, on assiste à un calme plat. Il y a des sources d'émissions artificielles toujours actives qui étaient destinées à communiquer avec les sous-marins nucléaires en plongée lors de l'Äge d'Or. Ces émissions artificielles sont à l'origine de ces gigantesques tourbillons de masses d'air. Etant donné les puissances et fréquences mises en jeu, la Forda est une proie facile.

Dnark (Grande Cité, petite population)

Les propos de Moorcock dans Le secret des Runes décrivent bien la ville :

"C'était une cité d'une telle grâce et d'une telle beauté qu'ils en restèrent muets. Immense comme Londra, plus vaste encore peut-être, les demeures en forme de flèches, dômes et tourelles n'y étaient qu'harmonieuse symétrie, et toutes vibraient de la même clarté mystérieuse; des nuances pouvaient s'y distinguer, des ombres pâles et délicates qui semblaient glisser derrière un voile d'or transparent, des teintes d'aquarelles -- roses, jaunes, bleues, violette et cerise -- dérobées à la lumière et marinées à l'or fin. Cité dont toute présence humaine aurait offensé la magnificence, demeure où sans doute vivaient des dieux. Le bateau pénétrait dans un port qui s'étendait aux pieds de la ville et dont les quais chatoyaient des mêmes reflets doux et subtils." (...) "La petite embarcation se dirigea vers quelques marches tachetées de légères couleurs changeantes qui s'enfonçaient dans l'eau claire, puis s'immobilisa." (...) "S'engageant dans la rue la plus proche, il leur sembla que les ombres légères et colorées qui habitaient les murs des demeures, rayonnaient, pleines de vie, chacune à leur manière. Plus ils en approchaient, plus de hautes tours prenaient un aspect singulier d'immatérialité et Hawkmoon, lorsqu'il tendit la main, fut surpris du contact d'une substance qui lui était inconnue. Ce n'était pas de la pierre et ce n'était pas du bois, pas du métal non plus, car la matière répondait souplement à la pression de sa paume qui en ressentit un léger fourmillement. Il fut encore plus étonné lorsqu'une douce chaleur parcourut son bras avant de se répandre dans son corps tout entier." (...) "En effet -- ou de quelque substance végétale -- organique, en tout cas -- vivante ! De temps à autre, les longues avenues s'élargissaient en de vastes

places. Ils traversaient des places, prenaient une autre rue au hasard sans cesser de lever les yeux à la recherche du faîte des édifices qui semblaient se perdre dans l'infini, disparaissaient dans la vaporeuse brume d'or." (...) "Avez-vous remarqué, murmura Hawkmoon, qu'il n'y a pas une seule fenêtre ? -- Et pas de portes, renchérit D'Averc, je suis sûr que cette ville ne fut pas bâtie pour des hommes -- pas plus qu'elle ne fût bâtie par des hommes !

Dnark est une ville abandonnée mais étonnamment très bien conservée. Elle fut une des premières villes détruites lors des premiers bombardements. Selon les légendes, elle fut reconstruite par des êtres mi-mécaniques mi-organiques. Personne ne sait si ces légendes sont vraies puisque personne n'est jamais revenu de cet endroit, exception faite de quelque héros venus d'on ne sait où et qui sont repartis aussitôt en disant qu'ils y ont vu ce qu'ils avaient à y voir...

C'est dans la salle du Bâton Runique que le Guerrier d'Or et de Jais a été vaincu par Shenagar Trott.

Dnark se trouve sur une île dont les alentours maritimes sont surveillés par quelques Dragons des Mers qui attaquent les bateaux intrus. Pour plus d'informations concernant les dragons des mers, consultez le guide d'Hawkmoon NE, page 196.

Jehamia Cornelius
et les Grands Bienheureux

"Ils se retrouvèrent soudain dans une petite pièce où frémissait une radiance d'or identique à celle aperçue depuis le bateau. Et la source en était un enfant qui les attendait là. C'était un jeune garçon, oriental d'apparence, à la peau satinée, couleur de safran; les pierreries qui parsemaient l'étoffe de sa robe avaient été posées là par quelque artisan de génie, pas un seul point n'était visible, même à l'oeil le plus attentif."

"C'est alors que la surprise lui arracha un hurlement. Telle une eau sans pesanteur, l'enfant glissait d'entre les mains du comte, sa silhouette immatérielle, transfigurée en un long flot de lumière, ondoyait à travers la salle. (...) Shenegar Trott tentait en vain d'attraper l'enfant dont la substance était devenue aussi impalpable que les ombres chatoyantes qui maintenant palpitaient au-dessus d'eux.

Les ombres chatoyantes sont les Grands Bienheureux. Pour plus d'informations les concernant, consultez la page 199 du Guide Hawkmoon NE.

Les Provinces de l'Est en un clin d'Oeil

Syracuse (Grande Cité) est l'un des grands ports de la Mer Intérieure. C'est un port important pour les navires qui arrivent des régions du nord-est.

Buffalo est une ville du Tragique Millénaire qui a été engloutie par le débordement des eaux des Grands Lacs devenus par la suite la Mer Intérieure. Des légendes affirment que des créatures mystérieuses se sont établies dans la ville engloutie et viennent parfois enlever des habitants terrestres à l'aide d'une machine permettant de voyager sous l'eau.

Comme plusieurs villes importantes des Provinces de l'est, Philadelphie (Cité moyenne) a été détruite par les attaques nucléaires du Tragique Millénaire et a été reconstruite à quelques kilomètres plus loin par les survivants de l'holocauste.

Dufflo est une grande ville portuaire. La moitié des navires qui accostent en son port proviennent des mines d'Atowa dans les Régions arctiques du Nord. Les forgerons de Pittsburg se rendent fréquemment à Dufflo pour commercer.

Kartaj (Grande cité) est le port le plus important des Provinces de l'Est étant donné sa proximité de Chicago. Les dirigeants ont déjà pensé à construire un autre port plus près mais l'accès est difficile aux côtes du fleuve Sayou.

Indianapolis (Grande cité) est une petite ville de 10000 habitants renommée pour ses courses de chars. Les meilleurs conducteurs du pays y sont rassemblés une fois par année afin de participer à une course pour déterminer le meilleur conducteur du continent. Des rixes éclatent souvent entre différents États qui prétendent que les chevaux du Kansaska sont des mutants. Quant aux Kansaskans, ils prétendent souvent que les autres chevaux sont nourris avec des substances illégales. Cependant, aucune allégation n'a pu être prouvée étant donné les moyens de détection inexistants.. .

Cincinnati est une petite ville, on a essayé de construire un dôme anti-pollution. Plusieurs milliers de citoyens s'exilèrent, ayant peur que le ciel ne leur tombe sur la tête. Et le destin leur a donné raison. Voulant économiser quelques milliards de dollars, le gouvernement du moment a fait affaire avec des compagnies peu coûteuses. Malheureusement, au moment où la construction se terminait, tout s'est écroulé sur la ville. La ville a été rebâtie autour et le dôme est devenu une attraction.

Pittsburgh (Grande cité) est reconnue comme la ville de l'acier depuis des millénaires. Cette ville est une immense forge et toutes les productions d'armes et de boucliers sont faites ici. Cet endroit rassemble les meilleurs forgerons de l'Amarekh. Chaque forgeron possède au minimum une compétence Forgeron à 95%. Les armes blanches construites à Pittsburgh sont de meilleure qualité et, évidemment, beaucoup plus coûteuses que dans le reste du pays. On y produit surtout des armes fabriquées avec l'acier que les mines du sur de la ville fournissent et d'autres matériaux disponibles à Atowa.

Washtung a été pratiquement rasée au sol lors de l'attaque de l'armée mexicaine provenant de la Coalition Centraméricaine. Elle n'a jamais été reconstruite. Seuls quelques fondations d'édifices écroulés couverts de plantes témoignent encore de la présence de ce qui fut anciennement la Capitale des États-Unis d'Amérique. Un climat de mort règne encore sur la ville. Sous les ruines, on peut retrouver l'entrée menant aux laboratoires où l'on fabriquait l'armée mi-humaine mi-machine du président. Au travers des couloirs écroulés, des parties de cyborg sont répandues un peu partout. Les parties humaines ont toutes disparues, soit à cause du temps, soit dévorées par la vermine mutante carnivore qui règne en ce lieu maudit. L'ordinateur qui contrôle cet endroit est toujours en attente de parties humaines pour créer des cyborgs et tentera de capturer tout « intrus» humanoide qui s'aventurerait dans ce lieu.

À environ 50 milles de Washtung se trouve une montagne peuplée de plantes mutantes et personne ne veut s'aventurer en ce lieu. Caché dans la montagne se trouve un abri anti-nucléaire qui n'a pu effectuer sa fonction avec toute la capacité qu'on lui donnait. Cet abri était conçu afin de protéger 6500 personnes choisies des radiations nucléaires afin qu'elles puissent reformer un nouveau pays suite aux guerres dévastatrices.

Voyager dans les Provinces de l'Est

Les Provinces de l'est sont l'endroit en Amarekh où il est le plus agréable de voyager. Afin de faciliter le commerce, les anciennes routes d'asphalte ont été « retapées » pour permettre aux caravanes de se déplacer rapidement. Les cités côtières de la Mer Intérieure utilisent plus largement les voies navigables. Par contre, aucun navire ne se risque sur les côtes de l'Océan Atlantik car les conditions climatiques et les mystérieux monstres marins légendaires (dont les Dragons des Mers de Dnark) ont découragé tous les marins potentiels.

Forda

La Forda est formée des anciens États de l'Alabama, de la Floride, des deux Caroline et du Tennessee. Le long des côtes, il est difficile de voyager durant certaines périodes de l'année, de nouveaux ouragans apparaissant pratiquement à chaque mois, dévastant toute la côte. Seules quelques forteresses bâties lors du Tragique Millénaire résistent à tous les ouragans. Ces forteresses destinées aux soldats sont le lieu où se rassemblent tous les habitants de la région lorsqu'un ouragan se prépare.

État régulièrement touché par les inondations, ouragans et autres cataclysmes, la Forda ne peut se fier à la nature pour assurer ses besoins. Les seules terres cultivables se trouvent au sud-ouest de l'État. On peut y faire pousser des fruits plus rares tels le raisin, l'orange et la banane. Ces fruits sont très prisés par les marchands des Provinces de l'Est car on ne peut en trouver nulle part ailleurs en Amarekh et le raisin est le meilleur fruit pour faire du bon vin. On peut aussi trouver de vastes plantations de coton qui une fois retravaillé peut servir à faire de très bons vêtements.

La Forda constitue une monarchie dominée par le Roi Georges IV. Ce dernier est un passionné de tout ce qui touche la science. Officiellement, il est un grand amateur d'objets technologiques amusants et non violents : Robots-bouffons, horloges, etc. Officieusement, le Roi Georges paie des scientifiques pour retrouver des armes mortelles. L'un de ses désirs est de s'envoler et d'aller parler aux Dieux pour leur faire comprendre qu'il est la personne la mieux placée pour assimiler le monde et procéder aux adorations. Georges IV est complètement dément mais il cache bien cette folie furieuse devant les gens.

Afin de trouver des moyens de régler ses problèmes, le Roi Georges a formé la société secrète des Joyaux de la science. Cette secte est formée par tous les scientifiques travaillant pour le Roi Georges IV. Celui-ci les considère comme une richesse étant donné leur savoir. Tous les membres de cette secte ont juré fidélité au Roi et quiconque s'enfuit de cette caste doit être retrouvé et supprimé afin de ne pas révéler des secrets.

La Forda est donc l'endroit rêvé pour tout scientifique digne de ce nom qui veut travailler avec des fonds suffisants. Les scientifiques de la Forda sont parmi les meilleurs en Amarekh. Ils disposent de vastes ressources, de l'équipement de meilleure qualité, de très bons assistants et... d'une pression du Roi leur promettant que si les recherches n'avancent pas assez à son goût, ils serviront éventuellement de cobayes aux futures expériences.

Les recherches sur le clonage sont celles qui prennent la plus grosse part du budget. Les recherches sont cependant difficiles car les scientifiques n'ont aucune base de départ en comparaison avec les autres domaines de recherche qui, elles, peuvent bénéficier de certains artefacts du passé. Le seigneur paie des savants pour recréer une armée de lui-même. Ils en ont réussi beaucoup mais les prototypes ne durent pas longtemps, se liquéfiant après une courte période d'existence. Cela ennuie beaucoup le roi qui fait exécuter ceux qui ne réussissent pas. Chaque nouveau savant doit recommencer à partir des recherches de son prédécesseur. Donc, la durée de vie du savant dépend de la durée de vie du prototype. Mais actuellement, le Roi éprouve de la difficulté à trouver de nouveaux savants malgré le bon salaire, "l'Université" et la Librairie qui se trouvent dans le Palais. Le gros taux de roulement du personnel a incité plusieurs savants à ne pas s'y risquer.

Tous les habitants du Forda ont été habitués aux les effets bénéfiques de la science grâce à une campagne de propagande. Les paysans sont moins craintifs face à la technologie que le reste des populations de l'Amarekh mais se méfient tout de même de la présence d'objets scientifiques. Dans les grandes cités, comme Georgetown, apparaître avec un objet technologique est bien vu par la population. Cependant, ces objets sont offerts à des prix seulement accessibles aux riches.

La recherche portant sur l'envol vers les cieux (en d'autres mots, recherche spatiale) prend la deuxième plus grosse part du budget. Tout l'argent est dirigé vers un petit village évacué officiellement à cause d'une maladie contagieuse. Officieusement, il a été évacué car un archéologue a découvert le Temple des Étoiles au travers des ruines d'une antique cité entourant le village. Les ruines d'un ancien temple nommé Cap Canaveral ont été redécouvertes suite à des recherches archéologiques financées par le roi lui-même. D'antiques navettes spatiales s'y trouvent. Elles sont en trop mauvais état pour voler mais les scientifiques essaient d'en reproduire une sans succès. Presque toutes les informations étaient placées dans un ordinateur mais beaucoup de programmes ont été perdus suite aux bouleversements de la guerre. Il y aura ensuite les autres problèmes de sortir une navette du sol, au travers des ouragans, construire une aire de décollage et finalement, s'envoler et trouver où se cachent les dieux...

La recherche biologique et médicale prend une grosse partie du peu qui reste… Ce qui retarde un peu l'avancement de la science, c'est que le Roi change souvent d'idée au fur et à mesure des avancées technologiques. Ceux qui font des découvertes importantes dans un champ recevront des subventions tandis que ceux des autres champs

de recherche verront leurs fonds diminuer.

Toutes les recherches se font sous la supervision de Maxim Rottenberg, scientifique reconnu. Maxim est l'âme damnée du Roi. Il est en parfait accord avec ses principes et pense que c'est la science qui a amené l'humanité à son âge d'or et qu'il a le devoir de recommencer pour ramener l'humanité à son apogée. Il sait très bien que la science est dangereuse lorsque placée entre de mauvaises mains. Alors, il a pour projet de conquérir le monde et le dominer après avoir assassiné le roi Georges IV. Dirigée par lui, tout sera contrôlé et l'humanité vivra en paix.

Des gens connaissent les vrais projets du Roi. Ils sont cependant peu nombreux et ceux qui dénoncent trop ouvertement la science ou qui présupposent l'existence d'artefacts maudits sont mystérieusement retrouvés morts.

Population et armée

Au point de vue population, l'État ne peut se comparer à ses voisins qui l'entourent. Comme mentionné ci-haut, l'État est régulièrement dévasté par toutes sortes de cataclysmes naturels. Malgré toutes les précautions et les abris, de nombreux habitants meurent et le taux de natalité est très bas en Forda.

Bien que la population ne soit pas formée à la guerre et qu'elle soit moins nombreuse que celle de ses voisins, elle s'entraîne avec des armes technologiques dont le secret est bien gardé. Advenant une guerre, ces armes inconnues pourraient faire changer le cours de la bataille par leur effet de surprise, même si leur efficacité n'est pas complètement assurée. Il existe plusieurs armes dangereuses dont on n'a pas encore compris le fonctionnement mais le budget accordé à la science est tellement énorme…

Conscient que l'armée actuelle ne peut faire face aux autres, particulièrement celle des Provinces de l'Est richement équipée et entraînée, la diplomatie tient un rôle important dans les relations avec les voisins. N'ayant pas accès aux côtes régulièrement dévastées à l'est et au sud, la Forda n'a pas développé de flotte de guerre. Tout au plus, des petits navires de pêcheurs patrouillent la côte sud mais ne s'éloignent pas beaucoup des terres. Les dirigeants de la Forda savent qu'il y a des ennemis qui tentent de s'en prendre à la pointe sud-est de la Forda. Cependant, le Roi se fie aux ouragans pour décimer les rangs ennemis. C'est pourquoi il ne laisse qu'une petite garnison à Miami, tous pour la plupart des va-nu-pieds.

Les Provinces de l'Est sont LE partenaire économique de la Forda. Pour assurer un bon renouvellement des stocks (et aussi la surveillance de tous les arrivants) la ville de Knoxville est devenue un immense centre de négoce pour les marchands qui arrivent des Provinces de l'Est.

Pour ce qui est des autres échanges commerciaux, les politiciens de la Forda n'ont que vaguement entendu parler d'un territoire (l'Orléans) au sud-ouest mais les marchands ne peuvent s'y rendre à cause des marais qui pullulent dans cette région. Quant aux Kampps, cette vaste plaine désolée n'a aucun intérêt pour les Fordiens. De plus, des rumeurs racontent que des monstres y apparaissent et avalent les âmes des malheureux marchands et aventuriers qui ont essayé de parcourir ce terrain (Vrai, ce sont les Charkis).

Georgetown (Métropole)

Georgetown est la capitale du Forda et abrite 50000 habitants. Elle a complètement été rebâtie directement sur les ruines de l'ancienne cité d'Atlanta. À l'entrée de la ville, une statue du Roi Georges IV a été érigée.

La statue du Roi Georges IV

Celle-ci est mécanisée. Elle salue tous les gens entrant dans la ville. En plus, elle sert aussi à transmettre des messages à la population. Un souterrain permet à une personne d'entrer par le dessous de la statue et prononcer les discours par la voix du mégaphone.

Secrets technologiques employés : Automate (4), Mégaphone (2).

Construites à l'aide des techniques découvertes par la science fordienne, les habitations de la Forda comptent parmi les plus solides et durables. Au milieu de la ville, on peut retrouver le palais du roi constitué de quatre immenses tours reliées entre elles par de nombreuses passerelles, ce qui permet une libre circulation entre les tours sans avoir à passer par l'extérieur. Certaines passerelles ont été démolies par les ravages du temps mais plusieurs autres sont encore très solides. Autour des tours, on trouve les baraquements des soldats et une enclave sous haute surveillance réservée aux scientifiques effectuant les nombreuses recherches commandées par le Roi Georges IV.

Tout autour de la ville, une immense muraille recèle en son sein quelques armes technologiques (des canons réfrigérants semblables à ceux de la Kamarg par exemple). Ces armes sont bien dissimulées et seul des espions aguerris peuvent les remarquer.

Les sous-sols de Georgetown, petite histoire…

Dans l'ancien temps, les laboratoires pharmaceutiques créaient à partir de souches initiales des virus mutants et les ont gardé dans la nature. En fabricant et en vendant des centaines de milliers de vaccins, ils pouvaient faire beaucoup d'argent. Il y a longtemps que le secret des armes biologiques à grande échelle est disparu ou qu'elles ont toutes été utilisées. Il y a quelques millénaires, en l'an 2000, les membres de l'OMS (Organisation Mondiale de la Santé) ont décidé de détruire les derniers stocks du virus de la variole afin que cette maladie soit pour de bon éliminée de la surface de la planète. Malheureusement, certains stocks n'ont jamais été détruits. Georgetown est construite sur un centre international pour la lutte contre les maladies infectieuses. Ces laboratoires étaient tous systématiquement doublés, car habilités à traiter des virus c'est à dire les plus dangereux, dont certains n'étaient pas maîtrisables. Même si les gouvernements avaient signé des accords internationaux sur ce type d'arme utilisant ces substances, il ne fallait pas croire que les recherches avaient été totalement stoppées.

Les champs d'expérimentation

Ces champs sont les lieux d'essai pour les armes biologiques et se trouvent à quelques kilomètres au

sud-ouest de Georgetown. Ces terrains couvrent plusieurs hectares et sont entourés de clôture et sont gardés par des soldats montrant de très bonnes aptitudes (provenant sûrement d'une mutation) à résister aux microbes. Ces gardes ignorent ce qui est réellement cultivé ici. On leur ordonne seulement de protéger les champs du Roi qui pourvoient ce dernier en nourriture. Utilisez les statistiques du soldat typique dans le Digest à la fin de ce supplément. Leurs mutations sont diverses mais toutes ayant rapport à la résistance aux maladies. Les soldats sont nourris à partir des champs autres que ceux d'expérimentation. Cependant, il y a une faible chance (5% par mois) que la nourriture soit contaminée.

La Prison :
La Prison est située en plein milieu des champs. On n'a jamais revu un prisonnier enfermé entre ses murs. En fait, les prisonniers servent à tester les différents produits propagés dans l'environnement. Lorsque les récoltes provoquent des mutations apparentes, les cas sont isolés dans les bas-fonds de la prison pour y être étudiés. Chaque semaine, une caravane vient secrètement apporter des stocks de nourriture fraîche.

Knoxville (Grande cité)

Knoxville (23000 habitants) est la cité la plus au nord de la Forda. Plus petite et moins populeuse que Georgetown, Knoxville est néanmoins tout aussi importante pour le gouvernement fordien. En effet, toutes les transactions marchandes avec les Provinces de l'Est se déroulent ici. Afin de préserver les bonnes relations diplomatiques, tout est fait pour que les représentants des Provinces de l'Est (du plus riche au moins riche, peu importe…) soient à l'aise. Des armées de serviteurs et de prostituées sont disponibles pour répondre aux moindres désirs des étrangers. De plus, les Fordiens négocient peu, juste assez pour faire croire aux marchands des Provinces de l'Est qu'ils sont de fins négociateurs et que la Forda représente une bonne source de revenus. Les putains et les marchands (du moins, ceux qui se font passer pour…) de la Forda sont ainsi formés afin de recueillir des informations.

Les marchands les plus fortunés (et donc les plus élevés dans la hiérarchie des Provinces de l'Est) sont subtilement dirigés vers l'Auberge du Bon Repos. Les filles de joie encouragent les marchands à boire et à fêter. La boisson droguée et les talents des courtisanes des femmes font que les informations se transmettent vite. Au petit matin, les marchands se relèvent, se rappelant vaguement de la soirée. Ils repartent bien heureux de leur voyage et perpétuent la réputation de la Forda.

La Forda en un clin d'oeil

À environ 200 kilomètres de Georgetown, on retrouve Colombia (Cité moyenne) constamment victime de forts vents. La population est essentiellement composée de gens pauvres qui n'ont pas assez d'argent pour vivre à Georgetown ou les autres villes du sud. Un terrain leur a été offert gratuitement et ils doivent essayer de le cultiver mais c'est très difficile. La plupart des fermiers meurent de faim.

Sur la pointe sud de la Forda, on peut atteindre Tampa Cité moyenne), petite ville de 2000 habitants. Ces derniers sont pratiquement tous tanneurs ou chasseurs de peaux de crocodile. Les vêtements de crocodiles sont très rares et se vendent à des prix de fous.

À quelques dizaines de kilomètres au sud de Tampa se trouve la forteresse de Miami érigée dans les marais des Everglades au travers les ruines d'une antique cité pour se défendre contre les tribus primitives des Iles Bahas qui viennent parfois faire des razzias. La forteresse est régulièrement frappée par les ouragans. Elle a été construite dans des temps oubliés pour résister aux violentes bourrasques mais elle commence à être usée et les dégâts se font de plus en plus violents à chaque tempête. Les gardes de la forteresse de Miami sont les plus mauvais de l'armée du roi Georges IV. Ils sont de plus en plus indisciplinés et difficiles à contrôler. En plus, la population environnante qui vient se réfugier lors des ouragans est souvent porteuse de maladies contagieuses qui se répandent rapidement dans un lieu aussi restreint.

L'Ile du Squelette

Cette île a été bâtie sur un ancien volcan apparemment éteint. Le bâtiment tire son énergie au travers du volcan grâce à un procédé aujourd'hui oublié. L'île est uniquement habitée par des robots sous formes de squelettes qui sont en hibernation temporaire pour ne pas demander trop d'énergie à cause de certains bris dans le générateur relié au volcan. Depuis des siècles déjà, le bâtisseur de cette île, le milliardaire Leslie Whitenmaker était au bord de la mort et il a été cryogénisé. Les robots avaient le devoir de garder le corps en attendant qu'une cure contre sa maladie soit trouvée. La solution a cette maladie a été découverte quelques dizaines d'années plus tard mais les gardes robots abattirent tout intrus, comme cela était (et est encore) inscrit dans leur programmation. En état de "guerre", les robots peuvent tenir le fort pendant environ 6 heures. Par la suite, le système défectueux explosera, détruisant l'île et provoquant l'explosion du volcan.

Le Triangle des Bermudes

Il y a longtemps que les navires ne passent plus par ce secteur mais ce sinistre coin de l'Atlantik a toujours gardé sa réputation de cimetière marin au cours des millénaires. Des légendes racontent que d'immenses dragons des mers surgissent des flots. Ces dragons existent vraiment et servent le Bâton Runique (voir page 196 du Guide Hawkmoon NE)

Voyager en Forda

Tant qu'on évite les côtes et qu'on ne voyage pas dans les marais de la pointe sud, voyager sur les routes de la Forda est assez facile.

Les Kampps

"Les hommes voyaient défiler sous eux un paysage sans arbres ni rochers, sans rivières ni collines. Hawkmoon se demanda si la plaine n'avait pas été artificiellement nivelée."

"Que sont les Kampps ? demanda D'Averc. (...) Ce sont des maisons familiales qui appartiennent à un

clan. Dans notre cas, la maison souterraine est la propriété de la famille des Teng. Les familles voisines se nomment Ohn, Sek et Neng..."

L'Épée de l'Aurore, II, 2

Moorcock décrit amplement les Kampps dans L'Épée de l'Aurore, second livre, chapitre 1 et 2. Si vous ne l'avez pas déjà fait, il est conseillé de lire ce roman pour vraiment s'imprégner de l'atmosphère de ce lieu étrange.

Dans les Kampps, il n'y aucun arbre, aucune forêt, etc. Les Kampps constituent une plaine plate, ce qu'il y a d'intéressant est sous la terre. Tous les habitants se situent sous le sol. Les Kampps ont connu la longue déchéance d'un peuple troglodyte mais savant, menacé par un péril mutant inexorable : les Charkis. Détruits un à un, il ne reste aujourd'hui qu'une poignée de Kampps qui résistent vaillamment et stoïquement. Ils disposent d'une vaste science médicale capable de ramener à la vie des décédés, mais ne bénéficient d'aucun savoir militaire pouvant produire des armes efficaces contre les Charkis.

L'origine de la puissance des Kampps vient de la découverte d'un réseau de souterrains abandonné par les extraterrestres. Les ancêtres des Kampps découvrirent l'endroit et s'y installèrent, utilisant les machines extraterrestres pour survivre au monde dévasté.

Le réseau souterrain

"Il tira à lui le levier et après un soubresaut, le globe commença à s'enfoncer dans le sol. La terre sembla les engloutir, puis elle se refermera sur eux. La descente dura un moment. Une vive clarté les enveloppa tout à coup et ils virent qu'ils se trouvaient dans une sorte d'alvéole ajustée aux dimensions de l'engin (...) Après avoir longé un couloir voûté, la tête baissée pour ne pas heurter le plafond, ils débouchèrent dans une pièce où plusieurs hommes, vêtus comme Zhenak-Teng, se hâtaient vers la machine qu'eux-mêmes (Hawkmoon et D'Averc) venaient de quitter. C'était probablement des techniciens attachés à la vérification des véhicules de retour au Kampps."

"(...) leur hôte les conduisit dans une petite alcôve qui se mit à tourner lentement sur elle-même. (...) Zhenak-Teng les précéda dans une petite chambre garnie de meubles confortables et de tapis précieux."

"(...) ils franchirent le seuil d'une pièce où des plateaux chargés de nourriture et des boissons flottaient dans l'air. À l'instar de Zhenak-Teng, ils s'installèrent sur des coussins posés à même le sol.

Épée de l'Aurore, II, 1

Il est possible de rencontrer des habitants des Kampps qui voyagent dans leur véhicule mais ceci est extrêmement rare. Il faut aussi prévoir emporter un très grand stock de nourriture car il n'y a aucune végétation et aucun animal.

Habitant du Kampps typique

FOR 9 **CON** 9 **TAI** 11 **INT** 18
POU 16 **DEX** 12 **APP** 13 **PdV** 10
Armes : Poings 40%, dégâts 1D3

Compétences : Connaissances des objets extra-terrestres 23%, Chercher 44%, Dissimuler objet 33%, Écouter 77%, Éloquence 65%, Esquive 44%, Langue maternelle 66%, Maîtrise Technologique 79%, Marchander 34%, Médecine Rudimentaire 73%, Monde Ancien 54%, Monde Naturel 25%, Réparer/concevoir 69%, Sagacité 66%, Scribe 44%, Se cacher 52%
Secrets technologiques : Hydroponique.

Les Kampps sont très habiles pour contrôler les cultures hydroponiques.

Zhenag Teng

"La peau mate, ses longs cheveux retenus par une fine couronne d'argent, le nouveau venu ne portait pour tout vêtement qu'une sorte de culotte brun clair, très évasée vers le bas. Il ne semblait pas armé."

L'Épée de l'Aurore, II, 1

Zhenak Teng fait partie de la lignée des Teng. Ses deux frères, Bralan-Teng et Polad-Teng, sont médecins. Les familles voisines sont les Ohn, les Sek et les Neng.

Les Kampps entretiennent tous, à un degré ou à un autre, un lien de parenté entre eux et portent le nom de leur Kampps en guise de surnom. Ils ne connaissent pas grand chose à la guerre mais sont de brillants érudits ayant accès à de nombreuses merveilles scientifiques. Ce peuple vit de l'exploitation de fermes hydroponiques souterraines.

Il n'y a pas vraiment d'organisation politique étant donné qu'il n'y a pas de villes. Chaque famille occupe une partie de l'immense complexe souterrain. De plus, il n'y a aucune armée, les Kampps ne connaissant pas grand chose à la guerre. Ils connaissent vaguement quelques tactiques de terrain mais n'ont pas de compétences particulières en combat. Ils ont l'avantage de bien connaître le complexe. Une armée voulant les attaquer devra se buter aux entrées et les soldats passeraient au compte-goutte. Grâce à leur ingéniosité scientifique, ils pourraient facilement construire des armes destructrices mais ce n'est pas dans leur nature. Mais de toute façon, aucune armée n'est intéressée à conquérir une plaine désolée.

Les Kampps n'ont jamais pactisé avec les autres États. Ils savent qu'au sud il y a l'État de l'Orléans mais c'est à peu près tout. En fait, l'immense plaine ne constituant aucun intérêt pour les États voisins, ces derniers n'ont jamais pensé à l'envahir.

En fait, les seuls ennemis connus des Kampps sont les Charkis (voir p. 193 du livre Hawkmoon NE) créés par la lignée maintenant disparue des Von Krensai qui tentèrent de s'approprier les territoires Kampps afin de voler les technologies. Ils créèrent les Charkis comme arme pour détruire les Kampps. Mais dans leur soif de conquête, ils étaient trop pressés et les Charkis trop lents à leur goût. Étant toujours repoussés, ils décidèrent de créer une arme ultime, une sorte de bombe qui pourrait répandre des radiations mortelles à l'intérieur des villes Kampps. Malheureusement, l'expérience tourna mal et l'immense laboratoire des Von-Krensai fut irradié et ses habitants mutés, incapables de contrôler les Charkis qui partirent faire ce que bon leur semble. Le créateur des Charkis, Shenatar Von-

Krensai, mourut donc avec ses collègues trop impatients.

Sciences et savoirs

La sphère

"Au loin, quelque chose avançait, une machine ou un être gigantesque qui roulait sur la plaine en lançant des éclairs" (…) "La sphère hurlante cahotait sur la plaine. L'engin énorme irradiait des reflets prismatiques. Face à un tel monstre leurs épées semblaient des armes dérisoires. (…) La sphère s'immobilisa près d'eux en émettant un curieux grondement qui expira petit à petit. (…) Puis un bourdonnement continu se fit entendre, une fente apparut, elle s'élargit et une vapeur blanche enveloppa presque entièrement l'étrange machine."

"L'intérieur de la machine était aménagé en cabine où plusieurs personnes pouvaient se tenir à l'aise. Visiblement, l'engin était d'un usage courant dans le pays, car Zhenak-Teng ne fit pas le moindre geste pour leur indiquer comment s'y installer. Leur hôte tendit la main vers le tableau de contrôle et la fente se referma lentement au-dessus de leurs têtes. Puis, la sphère se mit en mouvement et atteignit en quelques secondes une vitesse prodigieuse, effleurant à peine la morne étendue couverte d'herbe rase (…) Zhenak-Teng avait un appareil ajusté devant les yeux, ses mains manoeuvraient de temps à autre un levier relié à une roue et Hawkmoon en déduisit que c'était ainsi qu'il dirigeait son étrange véhicule…

L'épée de l'Aurore, II, 1

Orléans

L'Orléans est un petit État que Dorian Hawkmoon a exploré lui-même en partie. Son voyage est décrit dans le roman L'Épée de l'Aurore à partir du second volume, chapitre 4.

L'État de l'Orléans est pour l'essentiel un vaste marais. En effet, les anciennes irrigations artificielles érigées avant le Tragique Millénaire fonctionnent toujours mais les ordinateurs déréglés n'arrivent pas à bien gérer l'arrivée d'eau, particulièrement celle du fleuve Sayou. Retrouver le lieu où les ordinateurs sont placés pourrait permettre de bien irriguer le pays... ou d'inonder les principales villes le long du Mississipi.

Ce marais est idéal pour la reproduction de l'animal le plus craint en Orléans, le Monstre des Étangs, une sorte de lézard omnivore. Pour plus d'informations concernant les Monstres des Étangs, consultez le guide Hawkmoon NE, p. 202-203.

Au sud, un vaste delta s'étend sur les frontières de l'Orléans. Les principales villes s'étendent sur la frontière, profitant du climat chaud provoqué par les volcans du Golfe du Mexique.

Tous les voyages entre les villes se font en navire. En effet, les marais ne sont pas accueillants pour les marcheurs. Plusieurs expéditions ont été envoyées dans les marais pour découvrir d'éventuels territoires, mais aucune n'est revenue. La cause, inconnue des Orléanais, est la présence des Guerriers Rouges, descendants de gens vaccinés sans leur consentement afin que leurs corps sécrètent une hormone contre les effets des piqûres de moustiques et autres insectes porteurs de maladie. Le vaccin a fait son effet mais a aussi transformé les gens qui ont maintenant la peau rouge vif et ils doivent maintenant vivre dans les marais sous peine de mourir. Ils ont décidé de se venger en tuant tous les humains traversant les marais. Connaissant les marais comme leur poche, ils constituent des adversaires dangereux.

Par bateau, il est difficile d'aller à l'est à cause des ouragans fréquents qui ont causé des pertes importantes chez les marchands qui ne veulent plus financer des expéditions.

Du côté de l'ouest, les eaux radioactives ayant favorisé l'apparition de gigantesques créatures marines, il est difficile, voire impossible, de naviguer en toute sécurité.

Les nombreuses plantes favorisent le maintien de l'air pur. La pollution présente dans les temps anciens est aussi moins présente. C'est pourquoi le taux de mutation est très bas. Les enfants mutants sont rejetés dans le marais. Ils sont parfois recueillis par les guerriers rouges pour servir d'esclaves ou de sacrifices à des dieux vénérés par les guerriers rouges.

La classe dominante de l'Orléans est constituée des Princes-marchands. Ils possèdent naturellement une grande partie de la richesse du pays. Ce sont aussi eux qui possèdent les navires qui effectuent les voyages le long du Missouri.

La science est très peu présente dans l'État de l'Orléans. Seuls les riches quelque peu intéressés par les souvenirs du passé possèdent quelques objets technologiques pour décorer leurs maisons

Quant à l'armée de l'Orléans, il n'y a pas à proprement parler, vu le manque d'adversaires étrangers. Les marais constituent d'ailleurs une défense naturelle contre une invasion terrestre. Les Orléains n'ont jamais exploré les terres au-delà des marais. Plusieurs croient que les marais protègent les habitants contre les maléfices déchaînés lors du Tragique Millénaire. Seuls les Princes-marchands de Dak connaissent l'existence de d'autres peuples humains au Wiscowa. Quant aux Kampps, cette vaste plaine n'a aucun intérêt économique pour les marchands. Advenant la possibilité d'une invasion, toutes les cités s'allieraient sûrement afin de repousser l'ennemi menaçant leur économie. La force militaire de l'État de l'Orléans est principalement concentrée dans sa redoutable flotte.
En fait, le plus grand adversaire pour l'Orléans se retrouve à l'intérieur même de son territoire, dans la cité de Narleen. La puissance des pirates retranchés dans l'antique citadelle de Starvel et, surtout, l'aura mystique du Seigneur Valjon, apeurent la grande majorité des citoyens. Les marchands ne se risquent pas à essayer de vaincre Valjon et paient le tribut qu'il impose. Après tout, cela permet d'éliminer un peu de concurrence. Cependant, peu de nouvelles personnes sont prêtes à investir pour devenir des marchands et éventuellement, l'économie de l'État va mal tourner.

Pour connaître les caractéristiques de des combattants, voir les caractéristiques du Marin/Pirate, p. 187 de Hawkmoon NE. Ajoutez 40% en Nager et Navigation.

Pawl Bewchard

Pawl Bewchard est un homme jeune au visage avenant, tout habillé de cuir noir, une cape bleue à large col rejetée sur ses épaules. Bewchard se bat avec une hache dans une main et une épée dans l'autre.

Voulant faire régner la justice et la tranquillité, Pawl Bewchard s'est mis dans la tête de régler le cas du Seigneur Valjon de Starvel. Il est sans aucun doute le pire ennemi du Seigneur Valjon. Il s'est juré de débarrasser le fleuve des seigneurs-pirates de Starvel.

Les marchands décidèrent de s'associer pour armer des vaisseaux de guerre et attaquer les pirates sur leur domaine privilégié, le fleuve. Bewchard est l'un de ces capitaines. Commerçant par vocation, il est devenu guerrier par nécessité et il compte le rester jusqu'à ce que Narleen soit délivré du joug de Valjon et de ses semblables. Le problème c'est que Valjon et les autres seigneurs sont inaccessibles lorsqu'ils se retranchent derrière les murs de leur cité. Grâce à l'appui d'Hawkmoon, il a réussi à porter un vrai gros coup en coulant le Faucon des Rivières appartenant à Valjon. Inutile de dire qu'il est connu partout dans la ville. Naturellement, il y a des gens menés par le marchand Veronnegh qui s'opposent à Bewchard puisqu'ils ont peur de la revanche de Valjon.

Bewchard a une soeur nommée Jeleana. Elle est une beauté aux cheveux de jais, dont le charme tout de vivacité et de fraîcheur a enchanté immédiatement d'Averc. Elle est très intelligente.

Le Seigneur Varljon

"Le barbu les conduisit à la poupe du navire où se tenait un homme d'une maigreur effrayante; il semblait plongé dans une profonde méditation; l'oeil dans le vague, il ne les vit pas approcher.(...) Il ne regarda même pas Hawkmoon et D'Averc, l'air absent, ses yeux mélancoliques restèrent fixés sur la rivière. Il les congédia d'un geste distrait". (...) "ils aperçurent la silhouette un peu irréelle du Seigneur Valjon, le visage blême et le regard vague et perdu dans la nuit profonde où s'enfonçait la sombre rivière. (...) Son intuition tenait du sortilège, car il ne pouvait les avoir vus, à peine pouvait-il avoir perçu un léger bruit. Sa voix, bien que profonde et tranquille, comme par magie, résonna dans tout le navire. L'homme de quart bondit et se mit à hurler. Le Seigneur Valjon tourna son visage d'une pâleur mortelle et posa sur eux un regard d'une inquiétante fixité. (...) L'imminence du danger ne parut pas émouvoir le pirate qui continuait à fixer Hawkmoon de son oeil éteint." (...) "Il considéra Hawkmoon comme si ce dernier n'était qu'une silhouette dénuée de toute réalité qui avait osé le déranger dans sa profonde rêverie."

L'Épée de l'aurore, II,4

Propriétaire du Faucon des Rivières (navire pirate coulé par Bewchard avec l'aide d'Hawkmoon et de D'Averc), Valjon est un pirate par tradition familiale. Tous ses ancêtres étaient des pirates; cela fait des siècles qu'ils poursuivent les navires sur le fleuve. Pendant très longtemps les commerçants ont payé un lourd tribu aux seigneurs de Starvel mais il y a quelques années, ils commencèrent à se montrer moins dociles. Valjon usa de terribles représailles.

Ses ancêtres s'installèrent à Narleen il y a plusieurs siècles. Ils étaient très puissants. La légende raconte que Batach Gerandium, l'ancêtre de Valjon, possédait des pouvoirs magiques qui lui assurèrent la suprématie et une autorité incontestée. Ils construisirent des remparts autour de Starvel.

Narleen (Métropole)

Narleen est une cité ne comprenant presque pas d'édifices de plus de quatre étages, abondamment ornementés de figures baroques et sans doute très ancienne. Les teintes, légèrement passées, ont subi les assauts des intempéries, mais gardent néanmoins leur douce luminosité et les contrastes qui flattent l'oeil sans jamais le blesser. Les maisons s'agrémentent de colonnes, balcons et façades sculptés dans le bois qui semble être le matériau privilégié, bien que certains édifices sont pourvus de balustrades et même, de portes en fer forgé joliment coloré.

Dans la ville, il y a des ruelles qui serpentent d'une manière apparemment fantaisiste et qu'embaume une multitude de parfums et d'odeurs indéfinissables. La ville est pleine d'une foule de marins, de guerriers, de marchands et de portefaix. Il y a aussi de vieilles femmes, de ravissantes jeunes filles et des boutiquiers qui vantent leurs produits et des cavaliers qui se fraient un chemin difficile dans cette joyeuse fourmilière. Il y a une rangée de maisons devant l'océan

Une myriade de navires attend dans le port et le quai est encombré d'innombrables caisses et ballots d'une multitude d'hommes, nus jusqu'à la taille sous le soleil accablant de cette chaude journée, s'affairent à charger ou à décharger dans les cales ou sur le débarcadère. Narleen est le port le plus important d'Amarekh. Starvel, la cité des pirates se trouve à l'intérieur de Narleen, séparée du reste de la ville par une muraille. La noblesse de la cité et les seigneurs pirates de Starvel sont constamment en guerre.

Starvel

Starvel est une ville dans une ville, une enclave hostile et inattaquable à l'intérieur même de Narleen. La citadelle n'a aucune ouverture, excepté la sortie pour les navires qui forme un réseau sortant de la citadelle en donnant directement sur le fleuve. Cependant, l'appareillage grossier de la muraille laisse entre les blocs de pierre des interstices suffisamment nombreux pour permettre d'y introduire une lame de couteau. Au sommet, il y a un chemin de ronde.

La nuit, la ville est sombre et tranquille comme un immense cimetière. Des tavernes se trouvent au milieu de la cité. Les maisons de Starvel sont d'une extrême simplicité. Aucune n'est aussi richement ornée que les somptueuses bâtisses des autres quartiers de la ville. En effet, les pirates dépensent leur fortune en vêtements somptueux et décorations d'un luxe inouï pour leurs vaisseaux et le temple de Batach Gerandium, où se trouve l'Épée de l'Aurore.

Le Temple de Batach Gerandium

Un gigantesque flambeau est visible des murailles. Il éclaire l'entrée du temple. Il se consume au-dessus des portails d'un édifice colossal et curieusement asymétrique; taillé dans un bloc de matière vitreuse et

volcanique, il ne semble pas être l'oeuvre de l'homme mais plutôt le résultat d'une érosion naturelle et capricieuse. Au bout d'un long corridor, on peut apercevoir une étrange lumière rosée. Au bout, il y a une pièce circulaire mais dont le plafond s'abaissait presque jusqu'au sol, tantôt s'élève à des hauteurs vertigineuses et disparaît dans l'obscurité. Les parois vitreuses réfléchissent la luminescence rosée de sorte que toute la scène est baignée d'une clarté rougeâtre et diffuse. L'irradiation provient des hauteurs de la salle. L'épée est juste en haut. Lors des cérémonies, des hommes sont disposés sous l'épée, disposés en demi-cercle, attachés complètement nus, à des claies en fanons de baleines. On leur tranche les veines et, avec le sang, la vie s'en va lentement et inexorablement. Les visages des malheureux se tordent de douleur et d'angoisse tandis que leur sang ruisselle à leurs pieds, dans une large vasque creusée à même le sol en obsidienne. Dans la vasque, il y a des versions plus petites des Monstres des Étangs.

L'Épée de l'Aurore

"On dit que Batach Gerandium, l'ancêtre de Valjon, tenait ses pouvoirs magiques de la possession de cette épée. Depuis lors les pirates ont fait de Batach une divinité et lui ont édifié un temple qui porte son nom : Le Temple de Batach Gerandium (...) On dit qu'elle (l'épée) repose dans le Temple de Batach Gerandium où les pirates vont l'honorer rituellement car pour eux, elle recèle le secret de leur puissance, de la même façon que pour Batach autrefois. (...) Les pirates se sacrifieraient et se feraient écharper jusqu'au dernier pour défendre l'Épée de L'Aurore. "

Pour plus d'informations concernant l'épée de l'Aurore, consultez le guide Hawkmoon NE à la page 199-200.

L'Orléans en un clin d'oeil

Totalement au nord de l'État, la ville de Dak (Grande Cité, 11000 habitants) est moins entourée de marais que les autres villes de l'État. Ceci permet aux caravanes de se rendre dans le Wiscowa pour négocier avec la ville de Spring City. Les deux cités ont signé un traité de confidentialité. Dak veut en effet profiter de son éloignement et vendre des produits exclusifs provenant du Wiscowa à des prix faramineux. Cela compense un peu pour son éloignement des autres cités de l'Orléans et elle se tire beaucoup mieux d'affaires que Bâton Rouge.

Les caravaniers sont extrêmement bien payés pour traverser les produits d'un État à l'autre. Même si le marais est moins dangereux au nord, il y subsiste quand même quelques dangers naturels.

Sa voisine un peu plus au sud, Memphis, est une Petite cité reconnue pour fabriquer les meilleurs instruments de musique et pour développer les meilleurs troubadours qui vivent en Orléans. C'est l'industrie principale de la ville car elle n'a pas d'entente secrètes comme Dak pour lui fournir des revenus supplémentaires. Peu de princes-marchands proviennent de Memphis.

La ville de Bâton Rouge (Grande Cité) est peuplée d'environ 7000 habitants. C'est une cité portuaire qui a beaucoup de difficultés à rivaliser avec les autres cités marchandes dû à son éloignement des grands centres urbains de l'État. Les dirigeants de la cité ont déjà tenté d'établir des relations avec les Pays sauvages du Sud mais les dangers rencontrés le long de la côte ne permettent pas de rentabiliser les échanges peu fructueux avec les nomades qui sont plus intéressés au troc. De plus, Bâton Rouge est souvent la cible des mutants qui forment des bandes à Lafayette afin de dévaliser les récoltes.

La ville de Lafayette (Ville) se trouve aux abords du nouveau territoire écroulé. C'est une cité maudite qui fut énormément ébranlée par les secousses sismiques découlant des gigantesques explosions. Elle est totalement abandonnée par l'espèce humaine, seuls quelques mutants s'en servent pour y établir une tribu.

La petite communauté de Danger Bay est une cité au bord d'une petite baie qui donne sur la mer. Son nom provient du fait que ses eaux sont infestées de divers mutants aquatiques très dangereux. Des légendes racontent qu'un navire des temps anciens a coulé dans cette région avec à son bord des produits toxiques. Tous les habitants de Danger Bay sont d'excellents chasseurs. Ils doivent très souvent faire face à des attaques de reptiles amphibies qui attaquent en groupes organisés. Les criminels servent d'appât pour attirer les reptiles dans des endroits précis afin de les prendre en embuscade lorsqu'ils attaquent.

Le Wiscowa

Le Wiscowa est formé des anciens États du Minnesota, du Wisconsin, de l'Iowa, de l'Illinois, d'une partie du Missouri, de l'Arkansas et une partie de la Louisiane et du Texas. Le territoire entier n'est qu'une vaste plaine parsemée de quelques montagnes de faible envergure. De nombreux fleuves, naturels ou artificiels, parcourent l'État. Le fleuve Sayou sépare le le Wiscowa des Provinces de l'Est. Entouré par plusieurs autres États, le Wiscowa a la chance de pouvoir effectuer des échanges commerciaux avec différents partenaires.

Le fleuve Missouri est un canal créé artificiellement à l'époque du Tragique Millénaire. Il relie Tolan, la capitale, à Chicago, la ville la plus prospère au Wiscowa. Tout au long du canal, on peut apercevoir d'anciennes cités victimes des désastres du passé. Ces cités sont inhabitées et leur taux de radiation peut être mortel.

De par sa grande étendue du nord au sud, le Wiscowa connaît plusieurs variations climatiques. Au nord, les hivers sont assez rudes comparés à ceux du sud. Les températures peuvent descendre jusqu'à –30 l'hiver tandis que dans le sud, la température se maintient aux alentours de 20 degrés durant la même période.

Dans tout le Wiscowa, on peut trouver d'immenses champs où l'on cultive principalement du blé et du mais. L'irrigation artificielle de l'État élaborée par les anciens fonctionne encore très bien malgré l'usure des installations. Les productions en excédent sont envoyées principalement à Chicago et en vue d'être vendues aux autres États.

Le Roi Ralphus II

Le Roi Ralphus est ce que l'on pourrait appeler un bon samaritain. Il est conscient qu'il

pourrait profiter de la guerre entre le Wyona et le Kansaska pour attaquer ensuite les deux belligérants affaiblis et agrandir grandement son territoire. Cependant, il déteste la guerre et favorise les négociations en vue de la paix. Il a proposé de placer une armée neutre entre les deux États (voir carte dans le chapitre du Wyona) pour favoriser les échanges diplomatiques et aboutir à la paix. Le Roi Ralphus se rend lui-même sur le terrain neutre de temps à autre lorsque les choses s'enveniment gravement.

Tous les Wiscowins aiment le Roi Ralphus III et sont prêts à combattre pour lui à n'importe quel moment. Ils sont parfaitement en accord avec la politique de paix de leur Roi. Un coup d'État est très peu probable dans ce pays.

Fils du Roi Ralphus, le Prince Richard est un parfait imbécile qui ne rêve qu'aux fêtes et aux femmes. Advenant la mort de son père, il ne saurait absolument pas tenir les rênes du pouvoir et le pays sombrerait rapidement dans l'anarchie. Les habitants du Wiscowa ne l'apprécient pas beaucoup.

Le Conseiller Stevenson est le Conseiller personnel du Roi Ralphus III. Le Roi a toujours écouté ses conseils mais maintenant, le Conseiller Stevenson est en faveur de laisser les deux États voisins s'entre-tuer. Au su de tous, il envoie des agents dans les deux États afin de relancer les querelles entre les deux peuples. Les moyens utilisés varient de l'aide aux groupes extrémistes à la provocation d'émeutes ou d'assassinats de différentes personnalités importantes des États voisins.

Douglas Jensen est à la tête du réseau d'espionnage du Wiscowa. Il est responsable des frictions actuelles entre les deux États voisins de par l'organisation d'un commando. C'est un homme extrêmement bien organisé. Au départ, il aurait voulu l'empoisonnement pur et simple du Roi Ralphus mais le Conseiller Stevenson l'a convaincu du contraire. En effet, le Roi est aimé du Peuple et son fils est un imbécile qui déstabiliserait inévitablement l'État s'il venait à la tête du Wiscowa.

Chicago

Chicago est un gigantesque centre de commerce qui compte entre 25000 et 35000 habitants tout dépendant des saisons. L'été, la population de la ville est à son maximum. Au centre de toutes les routes maritimes et terrestres, tous les marchands peuvent facilement s'y rendre. Un immense port permet d'accueillir les nombreux navires partant des autres villes côtières de la Mer Intérieure. C'est une ville de choix pour le commerce entre les Provinces de l'Est et le Wiscowa. Naturellement, une puissante milice s'occupe du bon confort des citoyens et des marchands en visite.

Toute la place publique nécessaire au commerce est située dans une vaste enclave tout près du port afin de faciliter l'installation des marchands venant vendre leurs produits. Les plus fortunés peuvent louer mensuellement un petit bâtiment tandis que les moins nantis doivent se contenter d'espaces où placer leurs grandes tentes. De très belles auberges accueillent volontiers la clientèle fortunée qui a de l'argent à dépenser. Les prix y sont en effet exorbitants (10x le pris normal) mais le service en vaut la peine. Des employés féminins ou masculins selon les cas demeurent à la disposition des clients durant tout le temps de l'hébergement. Pour les autres, des auberges sont disponibles dans le reste de la ville mais elles sont beaucoup moins luxueuses.

Toute cette richesse attire naturellement les brigands, pickpockets et détrousseurs. C'est pourquoi une forte garnison patrouille constamment, nuit et jour, l'enclave. Les travaux forcés (décharger les cargaisons) attendent les voleurs qui sont pris la main dans le sac. Les « services » des détenus sont loués aux marchands pour une modique somme.

On raconte que les meilleurs voleurs sont rassemblés dans une guilde dirigée par un maître voleur dénommé Hal Kapone mais plusieurs personnes pensent que ce n'est qu'une rumeur. Dans les faits, Hal Kapone se fait passer pour un marchand nommé Halin Rampak et recueille des informations pendant la journée pour éventuellement préparer un plan de vol. Le dévouement des bandits envers Kapone est indéfectible, soit par respect ou tout simplement par crainte car on ne sort pas, vivant du moins, de la bande de Kapone une fois entré. L'entrée du repaire de Kapone se trouve dans son « magasin » situé dans le port. Au travers des vieux égouts datant du Tragique Millénaire, on peut difficilement retrouver les malandrins qui s'y terrent. Une pièce bien gardée par quelques gardes et pièges habilement dissimulés regroupe tous les trésors accumulés avant la revente. On peut y retrouver une véritable petite fortune…

En dehors de l'enclave marchande fortement animée, Chicago est une ville assez tranquille, la majorité des habitants travaillant dans l'enclave. Tous les habitants gagnent un bon salaire et peu parmi eux sont pauvres. Les pauvres sont « invités » à quitter la ville ou à travailler comme des forcenés à décharger les cargaisons des navires afin de se mériter un repas et un abri. Certains marchands abusent d'ailleurs de cette situation pour ne pas payer trop cher pour faire décharger leurs cargaisons.

Chicago est surnommée la Ville des Vents car des vents forts soufflent constamment sur la ville. Les marchands peu fortunés détestent ce vent qui arrache parfois leur tente et éparpille leurs produits…

Tolan

Tolan est la capitale du Wiscowa et compte aux environs de 50000 habitants. C'est là que se trouve le palais royal. Tolan est bâtie sur une montagne de faible envergure et le château se trouve au sommet. Un double mur de pierre fait le tour de la ville. Des catapultes bien dissimulées sont placées sur le versant de la montagne afin de bien viser les ennemis potentiels.

Les gens de Tolan sont très accueillants envers les étrangers. Les mutants pacifiques et dotés d'intelligence sont aussi les bienvenus. Une milice bien entraînée veille au maintien de l'ordre. Tolan est probablement la ville la plus sécuritaire de toute l'Amarekh du Nord. Les rues sont nettoyées et des amendes sont imposées aux citoyens qui y jettent leurs détritus. Un important système social a été mis en place afin de loger et nourrir le plus décemment possible les plus démunis et il est rare d'en trouver un dans les rues. En échange de

quelques travaux, les plus démunis se voient allouer un abri qui, bien que rudimentaire et partagé avec d'autres, fait bien l'affaire pour dormir.

Amateur de végétation, le Roi Ralphus encourage les gens à en faire pousser sur leur terrain, même si ce n'est que de l'herbe. À tous les mois, un concours est organisé où le propriétaire de la maison la mieux « fleurie » se trouve exempté de taxes pour une année complète.

À tous les jours où il n'est pas en voyage, le Roi rencontre personnellement les citoyens qui lui témoignent leur respect. Les Conseillers du Roi détestent cette habitude de leur dirigeant car il n'est pas facile d'arrêter les éventuels manifestants voulant attenter à sa vie.

DesMoines

La ville de DesMoines est une ville de 8000 habitants. Autrefois tranquille et pratiquement sans problèmes, la ville est depuis une dizaine d'années la cible d'attaques de monstres provenant de nulle part et régulièrement menacée par des tremblements de terre. Bien que relativement faibles, ces tremblements sont inhabituels. Toutes les terres aux alentours ont été désertées et la population se réfugie à l'intérieur de la ville, ce qui cause un effet de surpopulation. De fortes sommes doivent être déboursées afin de convaincre les fermiers de retourner dans leurs champs… et encore, il faut ajouter des soldats pour les protéger.

Les apparitions de monstres

Le phénomène est causé par un homme, Jeffrey Walker, servant de cobaye pour expérimenter des drogues pour augmenter le POU de son cerveau. Lorsqu'il fut apparent qu'il devenait incontrôlable, les chercheurs de l' l'isolèrent dans un cocon cryogénique où une machine le garde inconscient. Cependant, une équipe d'aventuriers menée par un Érudit découvrirent l'endroit et établirent un campement (livre de l'érudit). L'érudit leur avait promis un trésor mais il n'y en avait pas. Les aventuriers blessèrent grièvement le savant et s'en allèrent, détruisant une bonne partie de la machinerie avant de partir. Le télépathe est toujours inconscient mais ses pensées se matérialisent. Il essaie de tout détruire autour de lui pour se sortir de cette machine. De violents séismes se produisent par sa faute 1D3 fois par mois. Des monstres apparaissant au moins une fois par jour ne cessent de crier "Délivrez-moi" en Vieil Anglais. Ces monstres, une fois vaincus, disparaissent comme s'ils n'avaient jamais existé.

Spring City

Cette ville isolée au sud du Wiscowa possède un pacte de confidentialité avec la ville de Dak en Orléans (voir Dak, dans le chapitre sur l'Orléans). Ses 10000 habitants vivent donc assez bien malgré leur éloignement des grands centres urbains. De par son éloignement, Spring City est considérée comme la capitale de la partie sud du Wiscowa. Les dirigeants contrôlent l'entourage extérieur sur plusieurs dizaines de kilomètres. Les habitants du sud du Wiscowa ont des habitudes quelques peu différentes de ceux du nord. Ils ne privilégient pas les grandes villes mais plutôt les petits villages. Dans certaines régions du Sud, le nomadisme est très populaire, mode de vie probablement inspiré par nomades des Pays Sauvages du Sud.

Les dirigeants de Spring City ont établi des contacts avec les nomades des Pays Sauvages du Sud afin de faire du commerce. Ils ont entendu parler des attaques des Mexcans mais ne sont pas trop inquiets pour le moment même si une loi nouvellement adoptée ordonne aux citoyens de faire un entraînement militaire de base. Les nomades achètent beaucoup d'armes pour se défendre et les forgerons de Spring City font des affaires d'or.

L'Eden des Robots

Cet endroit était un centre de tests pour la création de robots serviteurs. Ces robots se sont révoltés et ont pris le contrôle, réduisant les habitants en esclavage, les laissant (ou les forçant à) se reproduire selon un contrôle bien précis. En effet, les récoltes ne suffisent pas à nourrir plus de 50 esclaves et les robots ne veulent pas que leurs serviteurs prennent contact avec les gens de l'extérieur. Afin d'avoir les meilleurs esclaves possibles, les infirmes sont éliminés. L'éducation d'un esclave n'est que sommaire. Les esclaves ne connaissent rien du monde extérieur. Ils ne sont éduqués qu'à servir les robots et à les réparer si besoin est. Cela peut être dangereux pour eux mais ils ont acquis un défaut humain, la surconfiance.

Les natifs de la base ne possèdent pas la volonté de détruire ces robots, cela étant contraire à leur éducation. Cependant, une personne de l'extérieur assez rusée et patiente peut pousser les esclaves à se révolter. Mais attention ! Il devra se faire tout petit et agir prudemment car le prix de la moindre suspicion des robots est la mort. Les esclaves provenant de l'extérieur sont des paysans, des aventuriers...

Relations avec les autres États

Provinces de l'Est :
Le plus gros partenaire économique du Wiscowa.

Wyona :
Les relations sont difficiles avec le Wyona étant donné qu'ils ne laissent entrer personne sur leur territoire. Cependant, l'intervention de paix du Roi Ralphus III dans la guerre avec le Kansaska attire la sympathie de certains Wyonins.

Kansaska :
Le peuple du Wiscowa est plus tolérant avec les mutants que le Wyona. S'ils sont pacifiques, ils sont généralement acceptés dans la société, même s'ils n'obtiendront pas le même statut que les humains.

Les Pays sauvages du Sud :
La majorité de la population étant au nord de l'État, les habitants n'ont pas beaucoup de contacts avec les nomades des Pays sauvages du Sud. Seuls les dirigeants de la cité de Spring City sont intéressés à commercer avec eux.

L'Orléans :
Le marais séparant les deux États empêche des contacts sérieux entre eux. Pour la plupart des gens, il n'y a aucun territoire de l'autre côté des marais. Seuls les dirigeants de Spring City connaissent vraiment l'existence de ce qui se trouve de l'autre côté.

Les Kampps : Le Wiscowa n'a aucun contact avec des membres de cette plaine désolée.

Le Wiscowa en un clin d'oeil

Dulth est un petit port tranquille au nord du Wiscowa. Sa population n'est que de 3000 habitants, la grande majorité étant des chasseurs et des tanneurs. La ville tire ses revenus de la fourrure des animaux que l'on peut trouver dans le nord. Les peaux tannées offrent une excellente protection contre le froid mordant de l'hiver.

Minneapolis est une ville portuaire qui souffre beaucoup de la gloire de Chicago. Elle ne compte que 4000 habitants.

Wyona

Le Wyona est formé par les anciens États de l'Idaho, du Montana, du Wyoming, du Dakota du Nord et du Dakota du Sud. Tout comme le Wiscowa, le Wyona est un État essentiellement plat parcouru de quelques montagnes. À l'ouest, l'État est bordé par les Montagnes Rocheuses qui offrent une très bonne frontière naturelle.

Le climat se maintient entre 15 et 30 degrés celsius au printemps et l'été mais peut descendre jusqu'à –30 l'hiver.

La population est probablement la plus "pure" de toute l'Amarekh. En effet, au temps de l'Âge d'Or, le Wyona ne comprenait pas de villes importantes. La région fut donc épargnée de plusieurs cataclysmes de causes humaines (bombes nucléaires, guerres chimiques, biologiques, etc.). Les habitants du Wyona ont toujours voulu conserver leur nation "pure". Ainsi, tous les mutants ont été chassés du territoire. Tout mutant est immédiatement attaqué à vue. Cependant, ils ne sont pas mis à mort. Ils sont isolés dans des chars spéciaux pour être amenés au Laboratoire de recherche sur l'élimination des mutants. La politique d'élimination des mutants est très efficace.

De plus, ils n'acceptent aucun étranger dans leurs terres. Un humain provenant de l'extérieur peut posséder une mutation bien cachée qui peut nuire à la race des purs s'il vient à s'accoupler avec une femme du pays. Plusieurs tours de guets ont été aménagées le long de la frontière. Chaque tour de guet est entourée par un petit village de paysans qui fournissent nourriture et repos aux soldats qui les protègent. Les tours sont visibles l'une de l'autre si l'on possède une longue vue, objet très popularisé dans le Wyona.

Les sources de nourriture étant très petites, les stocks sont gérés de très près. L'administration du Wyona est très imposante. Naturellement, il y a de la corruption un peu partout.

Tout infirme (de tout âges) n'est pas accepté et éliminé. Si les parents ne désirent pas que leur enfant soit rayé de la carte, ils doivent s'exiler vers le Kansaska.

Les habitants de cet État ne sont pas méchants en eux-mêmes. Ils sont convaincus d'être les derniers survivants viables de l'Humanité et ils veulent éviter de faire disparaître les fondements de la race humaine.

Le transport des mutants vers les laboratoires

Les chars utilisés pour le transport des mutants sont totalement blindés et ne comportent aucune ouverture. La procédure habituelle pour le transport est l'embarquement des mutants dans le chariot sous bonne surveillance par des gardes. Ces derniers se tiennent un peu à l'écart, prêt à tirer avec leurs arbalètes. Ils sont recouverts d'une sorte « d'armure de peau » qui leur confère, croient-ils, une protection contre les infections (ce qui est totalement faux). Si lors d'une révolte un garde est blessé, il sera forcé de se joindre aux mutants, étant lui-même devenu « contaminé » à la suite de la blessure. Les fuyards sont poursuivis jusqu'à leur mort. Une fois les prisonniers enfermés, les chevaux sont attachés à la carriole et le convoi peut prendre la route. Dans les laboratoires, une sorte de « passerelle-couloir » est aménagée pour le débarquement des mutants directement dans leur prison. Ce sont les esclaves des laboratoires qui s'en occupent. Une fois le « déchargement » terminé, la cariole est arrosée d'eau afin d'éliminer les impuretés (ce qui ne donne pas vraiment de résultats efficaces mais les Wyonins ont confiance en leurs techniques…)

Le pays est dirigé par le Roi Abner, un pur et dur qui dirige le pays avec une main de fer. Son armée très bien entraînée lui permet de conserver le pouvoir sur tout le pays. L'armée du Wyona est très puissante. Heureusement pour le reste de l'Amarekh, ils n'ont pas d'idées expansionnistes. En effet, les Wyonins croient que s'étendre les amènera inévitablement à se disperser au travers des créatures inférieures et à être assimilés. Ils croient que c'est aussi s'exposer aux radiations qui débilitèrent l'espèce humaine.

Ayant peur des mutants pouvant essayer d'atteindre leur royaume de pureté, les Wyonins sont tous formés à la guerre. Utilisez les statistiques du soldat typique dans le Digest à la fin de ce supplément. Ajoutez 15% à toutes les armes car les Wyonins sont bien entraînés. Chaque partie de l'armée répandue sur l'État possède plusieurs soldats spécialisés dans la chasse et le combat contre les mutants. De plus, des gens ont été entraînés comme espions pour infiltrer les armées de l'ennemi (le Kansaska)

Seules les sciences pouvant apporter des bienfaits sont acceptées. Par exemple, un lave-vaisselle pourrait être accepté. Cependant, les machines qui guérissent les maladies ou les défauts esthétiques sont interdites car elles peuvent causer des mutations.

Les scientifiques projettent de créer une bactérie pour le ciblage ethnique. Ils pensent utiliser des insectes, plus précisément les moustiques, comme éléments propagateurs. Leur problème c'est d'empêcher que cette bactérie s'attaque aux humains normaux. Un important laboratoire de recherche a été construit à Mino.

La guerre entre le Wyona et le Kansaska

Bien que d'idéologie diamétralement opposées, les deux États ont toujours su éviter les guerres implacables. Les Wyonins rejetaient les mutants au Kansaska mais ne les brutalisaient pas. De leur côté, les Kansaskans n'ayant aucun problème à vivre avec des mutants accueillaient les rejetés. Cependant, un événement mis fin à cette « bonne entente ».

La cause de tous ces problèmes est un commando extrémiste anti-mutant ayant attaqué

sournoisement des centaines de mutants qui attendaient à la frontière de revoir leur famille après avoir été rejetés. Le commando s'est infiltré en territoire Kansaskien et a brûlé de nombreux campements. Les dirigeants du Kansaska ont aussitôt mis le blâme sur les Wyonins. Ces derniers, ne connaissant pas l'existence du commando anti-mutants, ont accusé le Kansaska de complot.

Herlan l'ermite

Herlan l'ermite vit dans une caverne reculée dans les collines de Stankor. Les habitants du village le plus près ne l'ont pas vu depuis quelques années et tous pensent qu'il est mort. Les habitants savent qu'Herlan a un passé militaire mais c'est à peu près tout. En fait, Herlan était le chef du commando anti-mutant dont les actions ont déclenché la guerre sanglante entre les deux États. Il voulait seulement éliminer des mutants mais le tout a tourné au vinaigre et ses propres parents ont été tués dans la guerre. Voyant l'ampleur des conséquences de ses actes, il a démantelé le commando et chacun est parti de son côté. Il n'a aucune idée de ce qu'il advient de ses anciens compagnons. Il vit seul et jeûne pour se repentir de ses actes. Il aimerait bien se confesser à quelqu'un mais a peur de la sentence éventuellement prononcée (la mort).

La Zone de Paix

Ce terrain neutre se situe tout au long de la frontière entre le Kansaska et le Wyona. Il a été créé par le Roi Ralphus III du Wiscowa afin d'arrêter les guerres sanglantes entre les deux pays, ce qui lui vaut une admiration des Wyonins un peu blasés par cette guerre. L'endroit est occupé par des militaires Wiscowins accompagnés de soldats des deux États qui se sont portés volontaires pour aider à surveiller en guise de bonne foi. La tension est grande pour tous les soldats pris entre les deux pays mais étant donné qu'ils sont tous volontaires et non-extrémistes, ils font leur possible pour s'entendre. Chaque patrouille est formée de six personnes, c'est-à-dire deux représentants de chaque État impliqué afin de préserver la neutralité.

Les règles du cessez-le-feu sont assez claires. Dès qu'un événement fâcheux se produit, d'un côté ou de l'autre, l'État victime doit déposer une plainte et laisser agir les forces de la paix. Si après enquête les suspects sont trouvés coupables, ils seront exécutés avec l'accord des trois États. Jusqu'ici, le système marche assez bien car aucun incident grave ne s'est produit.

Les villes de Randonn et Davok délimitent la zone de paix dans la partie nord de la frontière Wyona-Wiscowa.

Purecity

Purecity est la capitale du Wyona. 50000 personnes font partie de cette communauté. Elle se situe en plein milieu des meilleures plantations du pays. La population est constituée principalement de marchands et d'employés oeuvrant dans les différentes plantations. Chaque matin, un convoi part dès l'aube pour emporter les travailleurs aux champs. Aux alentours de la ville, les fermiers propriétaires résident dans les champs. Ils sont responsables de la bonne production des récoltes et ils sont grassement payés pour s'assurer que la population ne manque de rien.

Le Wyona en un clin d'oeil

La petite ville de Mino (5000 habitants) est le centre de la science au Wyona. Elle rassemble surtout une grande garnison protégeant le principal laboratoire de l'État. Ce laboratoire est l'endroit où l'on procède aux recherches visant l'amélioration de la race humaine. En d'autres mots, l'endroit où l'on essaie de se débarrasser de tous les mutants. Le cessez-le-feu leur laisse du temps de plus pour créer cette arme de purification de l'Amarekh.

Un champ de force établi par les Anciens autour de la ville de Bismack ne laisse rien passer, même pas l'air, depuis des millénaires. Tout est conservé intact comme une tombe. Personne ne peut entrer ou sortir de la ville et le champ d'énergie empêche de voir à l'intérieur. Personne ne sait à quoi sert ce champ de force.

Rannton est une ville de 10000 habitants au sud-est de l'État. Aux frontières des trois États, c'est une forteresse toujours en état d'alerte. Tout visiteur doit s'identifier aux portes de la ville et est ainsi fiché. Des dessinateurs sont engagés pour dessiner le portrait des gens les plus suspects. Des soldats partent tous les jours au petit matin pour remplacer les soldats qui longent la frontière de la zone de paix.

Davok est, à l'image de Rannton, une ville forteresse très militarisée comptant environ 10000 personnes. Les mêmes tactiques de surveillance sont appliquées.

Loin des frontières et située près des Montagnes Rocheuses, Dundeen est une ville tranquille. Sa population se constitue de 10000 âmes. Des montagnards expérimentés y habitent lorsqu'ils ne sont pas en mission de surveiller la vallée qui sépare les Rocheuses en permettant de se rendre dans les Territoires de l'ouest. Leur mission est de prendre contact avec les caravanes, de vérifier leur chargement et d'échanger avec les marchands. Ils sont surveillés de près par une garnison qui s'assure qu'il n'y aura pas de contacts avec les mutants. Sous aucun prétexte, un habitant provenant des Territoires de l'Ouest ne pourra continuer pour visiter le Wyona. Ce règlement nuit beaucoup aux relations entre les deux États mais les Wyonins paient un prix très supérieur aux prix normaux des marchandises transigées.